MAX PAYNE 2

GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 10 | Ноември 2003
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

EMPIRES: Dawn of the Modern World
Най-добрата стратегия на годината?

LOTR: Return of the King
Играта, която и Толкин би изиграл

Call of Duty
...на няколко клика от истинската война

SILENT HILL 3
WORMS 3D
ETHERLORDS 2
APOCALYPTICA

HIDDEN & DANGEROUS 2
COMMANDOS III
THIEF III
PATRICIAN III

Интервю с:

Рудолф

На дисковете: Teenage Mutant Ninja Turtles, Apocalyptica
Contract J.A.C.K., NFS: Underground, AOM: The Titans
Lifestyle: Кино, Видео, Тест, Противопоставяне

THE RETURN OF THE KING

THE LORD OF THE RINGS™
TRADING CARD GAME

DECIPHER®
The Art of Great Games

PALADIUM GAMES

FIERCE.™
Think.Play.Be.

www.paladium-games.com

РЕДАКЦИОН

GAMERS' WORKSHOP

НОЕМВРИ 2003
Брой 10

ГЛАВЕН РЕДАКТОР
Диян Димитров

ЗАМЕСТНИК ГЛАВЕН РЕДАКТОР
Александър Бакалов

ПОМОЩНИК РЕДАКТОР
Весела Симеонова

ДИЗАЙН
Георги Динчев - Мед

CD
Александър Грънчаров

РЕКЛАМА
Александър Грънчаров
Юлиян Калдерон

АВТОРИ
Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Диян Димитров – Freeman
Драгомир Дончев – Duffer
Евгений Тенев – Dimensin
Илиян Илиев – Whisper
Иван Кънев – Un-DeaD
Йордан Стоянов – Irenicus
Красимир Койчев – Maggkrabar
Красимир Кръстев – Krasleto
Кристина Радева – Damond
Чавдар Кацаров – Ikarus

ИЗДАТЕЛ
"Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
workshop.headoff.com

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

gamers' workshop ползва висококачествен Интернет от Headoff G.I.

Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат пазара на индустрия напред. Workshop е независима медия. Нямаме спонсор, не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

Евтините игри са като евтините жени. Плащаш мижавите кинти, минаваш ги набързо, отваряш широко прозорците на съзнанието си, за да проветриш и забравяш. Готов си за следващата. И следващата... Заораваш с монотонен ритъм в цикличността на евтинията, от която всеки път с краката напред, след поредния нокаут, излиза собствената ти ценностна система – все посмаляваща се и деформирана.

О да, разбира се, че няма да платиш повече от десетачка на Мичето за несръчното фелацио, което сте се уговорили да ти спретне в тоалетната, при това белязвайки те с болезнените дири на неукрепналия си все още талант. Но я ми кажи, колко плати за Max Payne 2? За Call of Duty? За Return of the King? За което и да е от действително хитовите заглавия?

Какво, замириса ли ти на ерес вече? Подушваш ли сеpистите зловония на богохулните ми мисли, сквернящи тотема на меркантилната ти, дребнава същност, пред който с поклон полагаш в жертва всеки свой ден? Много добре осъзнавам, че това, което се каня да кажа е непопулярно. Нещо повече – ако трябва да съм честен с теб, а искам да съм – то е непопулярно и за мен самия. И как тогава, при положение, че дори *аз*, като изповедник на собствените си теории не намирам сили да ги защитя 100%-во с дела, би могъл *ти* да си сигурен, че в случая правя нещо по-различно от това да ти пробутвам поредната порция демагогия. Задавам си го и аз този въпрос. Но тук не иде реч за някакво колебание относно истинността на скорошното ми прозрение, че човек ***трябва*** – и това до голяма степен го дължи на самия себе си – да плаща реалната цена на нещата, които иска да притежава, колкото до приложението му на практика. Не, наистина – не допускам и квант от илюзията, че ще приемеш навътре думите ми и ще промениш нещо в мирогледа и поведението си, да се просмуче зад бастионите на трезвия разум.

Въпреки това ще споделя мислите си с теб, може би те ще повторят твоите мисли, а ако не – достатъчно е дори само това да откриеш логика в тях и да си го признаеш. Може би някой ден двамата с теб ще намерим и нужната воля и сила да се научим да живеем по-възвишено и одухотворено живота си, издигнали се над байганьовски келепирец и дребнавото сметкаджийство. Но май се отклоних от темата.

Та, както бях започнал да казвам, докато хубавите жени от година на година стават все по-скъпи и все по-рядко можем да ги мернем извън лъскавите лимузини, хубавите игри – обратно – все повече поевтиняват. Преди пиратите бяха лесен и на фона на цените на оригиналните заглавия – евтин вариант да видиш на монитора си любимата игра. Днес обаче и на тях не им е леко, чак да ги оплаче човек. Балъците, които си купуват пиратски софтуер и игри от негласно регламентираните за целта пазарища рязко намаляха. Нароиха се free-сървъри по вътрешния пиринг, локални лан-мрежи, в домовете навлезе високоскоростен за нашите стандарти Интернет, почти всеки има или лесно би могъл да си осигури достъп до записвачка – все предпоставки човек да си спести парите и да си източи всяко заглавие, което поиска.

Каква е реалната цена на една игра към днешна дата в такъв случай? Изключваме цената на Интернета, която така или иначе си плащаш, значи – между 0.50-1.50 лв., в зависимост от броя на дисковете. Нека сме ларж, ще си купим по-готини CD-та, да кажем – 2 лв.

Max Payne 2 струва *2* лв.

Какво точно му плащаш?

Ще ти кажа какво мисля – българският геймър е разглезен. Отегчен. Презадоволен. Леке! Виждал съм как хора пускат някоя игра, поглеждат я и преди още да направят 5 крачки в нея, отсичат „Боклук!". Щото видиш ли графиката нещо не ги кефела. Абе, мой, я дай 50-60 кинта, да те видя дали няма бавно и методично да я изгризеш от старт менюто до финалните надписи и да питаш за още от същото? Дали няма да се вглеждаш във всеки детайл?

Но така е с всичко в живота – стане ли леснодостъпно – престава да носи в себе си тръпката от *най-после-съдването,* загубва онзи специфичен трепет, покълващ в малчугана при вида на новото колело, което чака вече трета Коледа.

Ама не ти се дават 60 кинта, казваш. Знам бе! На мен също, да не мислиш... Но по един иронично мазохистичен начин ще се радвам, ако някой успее да ме накара. Ако утре се събудя в свят без ни един софтуерен пират ще съм сред най-щастливите хора на Земята. Наистина! Защото няма нищо по-хубаво от това да можеш да се радваш истински и пълноценно на нещата от живота. Били те и игри.

Така, че дано. Дано ти се случи по-честичко да си плащаш в тоя живот. Истинската цена! Малко са по-хубавите неща, които можеш да си пожелаеш.

Freeman

P.s. Ако си жена се научи да взимаш истинската цена!

СЪДЪРЖАНИЕ

НОЕМВРИ 2003, БРОЙ 10

ПРЕДВАРИТЕЛНО

8 KotOR, Painkiller, PES 3
9 MtG, Spellforce, Deus Ex 2
10 Freedom Force vs. the Third Reich
11 Tony Hawk's Underground
12 Wars & Warriors Joan D'Arc
14 Thief III
16 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
18 Full Spectrum Warrior
19 Codename: Panzers
20 Armed & Dangerous

РЕВЮ

22 Empires: Dawn of the Modern World
24 Commandos III: Destination Berlin
26 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
30 Hidden & Dangerous 2
32 Patrician III
34 Call of Duty
38 Warlords 4: Heroes of Etheria
41 Silent Hill 3
44 Robin Hood: Defender of the Crown
46 Worms 3D
48 Etherlords II
50 Lord of the Rings Return of the King

ОТ КРАК НА КРАК

55 Apocalyptica
56 Black Mirror/Sinbad
57 Yager
58 V-Rally 3
59 Journey to the CotW
60 Judge Dredd
61 CS: Condition Zero
62 Tortuga
63 Civ III: Conquests
64 Ford Racing 2

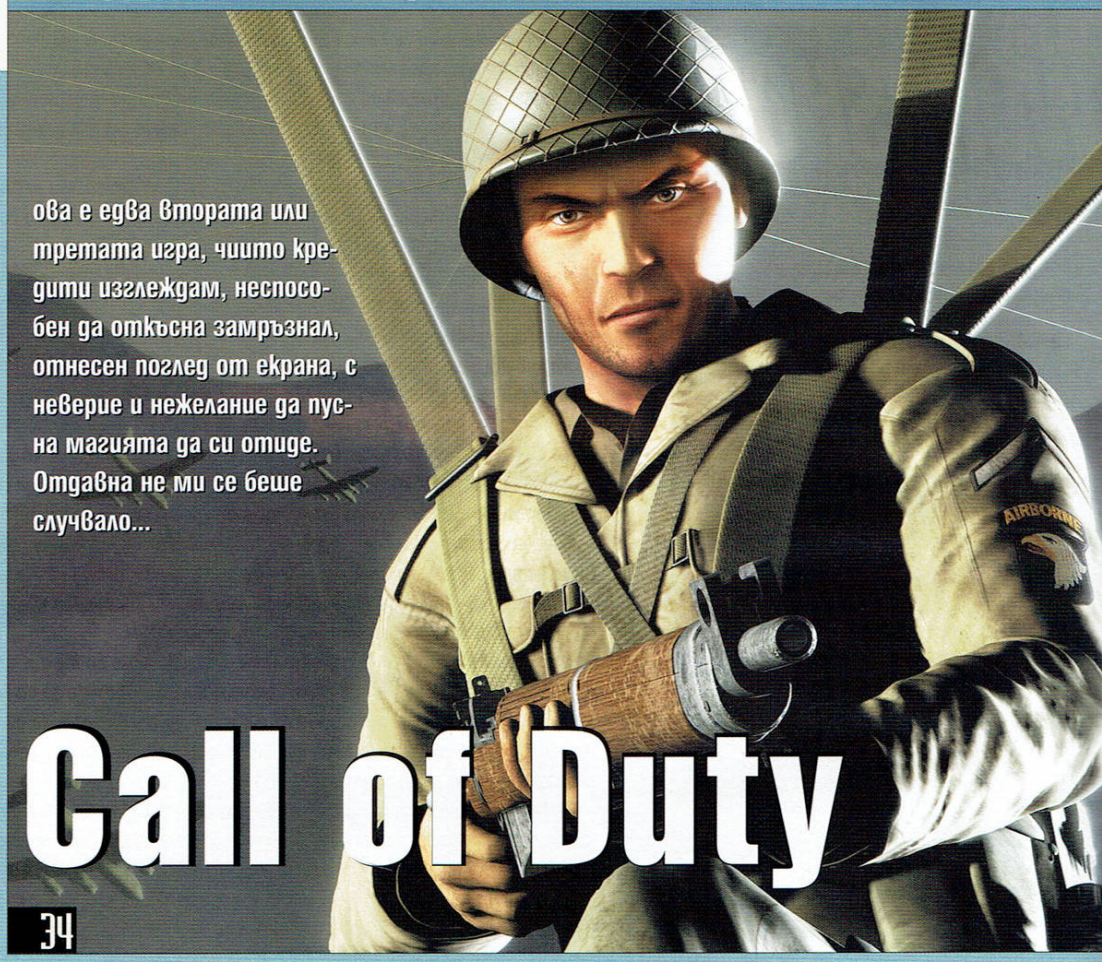
LIFESTYLE

70 Фън
71 Кино/Видео
74 Интервю с Рудолф
76 Противопоставяне
78 Книги
79 Тест
80 Разказ

И ОЩЕ...

65 Модове
66 WCG 2003
68 Карти за всеки джоб
81 Поща

ТЕМА НА БРОЯ



ова е едва втората или третата игра, чиито кредити изглеждам, неспособен да откъсна замръзнал, отнесен поглед от екрана, с неверие и нежелание да пусна магията да си отиде. Отдавна не ми се беше случвало...

Call of Duty

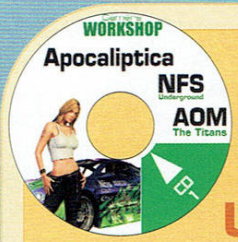
34

LOTR: RETURN OF THE KING

50

SILENT HILL 3

41



ДИСК #1

Демо версии:

NFS: Underground
AOM: The Titans
Apocaliptica

ДИСК #2

Демо версии:

Teenage Mutant Ninja Turtles
Contract J.A.C.K.

Екстри:

Programs, Wallpapers, AntiVirus Definitions, Small Games, Gamers' Revenge, Programs, Patches, WCG WarCraft III Replays, Mods, WinAMP 3 skins

DIGITALO ЗАТВОРИ ВРАТИ

Digitalo, разработчикът на базирания на Unreal енджин шуутър от първо лице Devastation, официално затвори врати на 03.11.03. Според официалния говорител на компанията продажбите на Devastation били под очакваните и няколко бъдещи проекти били отменени. Освен направата на Devastation, Digitalo помогнали за създаването на PC версията на Harry Potter and the Sorcerer's Stone и притежателката на Unreal енджин - шумно обявената симулация Notre Dame Cathedral, както и планирания add-on за Unreal Tournament, който бе отменен.

DOOM 3 ОТНОВО ЗАБАВЕНА

Според съобщение за пресата на Activision Doom 3 отново е забавена, този път от отчетна 2004 г. за отчетна 2005, която започва през Април 2004. Очевидно състезанието между Half-Life 2 и Doom 3 ще се прехвърли на нова нога - кой ще си забави играта повече.

KOTOR 2 ВЕЧЕ В РАЗРАБОТКА?

След като остави феновете си с месеци да гадаят как ще изглежда портативната версия на Playstation, Sony се смили да пусне и първите снимки от тази миниатюрна игрална машина. Наглед напомня N-Gage на Nokia, само че... доста по-гъзарско.

Първото, което прави впечатление, е 4,5-инчовият широк екран и бутоните, които приличат на touch-sensitive. Носеха се клюки за тъмбстик, който щял да изскача в лявата част на устройството, но няма потвърждение от Sony.

На снимките виждаме също и Universal Media Disc - 1.8GB-ово минидисково устройство, което ще поддържа игри, филми и музика. Не е съвсем ясно дали ще се пъха в слот на самото PSP - но изглежда отстрани има UMD слотове.

"*PSP ще бъде Уокмена на бъдещето*" - казва един от шефовете на отдели, добавяйки, че може да му сложат и "телекомуникационни възможности". "PSP няма да е единствен по рода си, а по-скоро ще бъде платформа, на базата на която различните вторични устройства ще прибавят или махат от характеристиките ѝ".

Поддръжката на PSP за пускане на видео и музика ще конкурира iPod. Освен това идната година Sony възнамерява да пуска цифров плейър на музика, отново целящ да измести iPod, за $60.

GTA - САПУНЕН СЕРИАЛ?!

Take-Two обявиха, че следващото GTA заглавие ще бъде готово в края на 2004 г. На конференция в New York изпълнителният вицепрезидент на T2 - Синди Бъкуолтър - съобщи, че играта се очаква "през втората половина на 2004, по-точно зимата". Но, макар че има дата, играта още няма заглавие. Някои фенски сайтове твърдят, че наследницата на GTA:VC ще се казва Las Vegas или LA.

В общи линии Take-Two си държат езика зад зъбите, защото чакат да им се попълнят касичките с предстоящата многообещаваща Manhunt, която ще излиза на 19 ноември т.г.

За да подклажда интереса на феновете допогава, Rockstar планира GTA 3 и GTA:VC Double Pack, който ще ощастливи PS2 и PC потребителите; освен това ще излезе и версия за XBox през Ноември.

SIS ОБЯВИХА, ЧЕ СА СКЛЮЧИЛИ СПОРАЗУМЕНИЕ С MICROSOFT

Споразумението касае доставката на media input/output (I/O) чипове за бъдещи Xbox продукти и услуги.

"*Ще интегрираме най-добрата I/O технология на SiS в бъдещи проекти за създаването на новаторски Xbox продукти и услуги в служба на дигиталните забавления*" - казва Тод Холмдал, главен мениджър на Xbox Hardware в Microsoft.

И двете компании отказват подробности и информация дали тези чипове ще бъдат вградени в следващата версия на Xbox.

EPIC И ATARI ЗАБАВЯТ UT2004

Добрата новина е, че Unreal Tournament се планира с празничен пазарен дебют. Лошата - че празникът е идният Трифон Зарезан. Atari пуснаха пресрилийз с потвърждение, че следващият от поредицата шутъри на Epic ще дочака първите кокичета. И макар че самите Epic никога не са обявявали, че играта ще излиза тази година, Atari поясниха, че мислели да я пуснат по тазгодишните коледни празници.

ФЕНТЪЗИ КУПОН!

На 13 Декември, Събота, от 15 часа в една от залите, в съседство с провеждащия се Панаир на книгата, издателство Инфо Дар ще организира купон, част от който ще бъде представянето на настоящи и бъдещи фентъзи заглавия, разиграване на томбола, тематични фентъзи дискусии, турнир по Magic The Gathering или Ендивал. Времетраенето на събитията и точното им подреждане в програмата засега не са съвсем точно изяснени. Сред поканените ще бъдат всички по-сериозни фентъзи клубове, списания за игри, сайтове.

Вход свободен! Елате, да отпразнуваме заедно истинската фентъзи фиеста!

IBM С НОВ СУПЕРКОМПЮТЪР

От IBM обявиха, че са конструирали суперкомпютър с размера на телевизор, базиран на микрочип технология, която ще бъде използвана в конзолите през следващата година. От IBM твърдят, че суперкомпютърът, който ще може да прави два трилиона изчисления в секунда е само прототип на Blue Gene/L суперкомпютърът, който се конструира в момента в Lawrene Livermore National Laboratory в Калифорния.

Вицепрезидентът на IBM твърди, че суперкомпютъра използва 1000 микропроцесора, които са базирани на PowerPC микрочип технологията. Тази технология е момента е използвана в компютрите на Apple Computer Inc. Това ще е и технологията използвана в следващото поколение конзоли на Nintendo и Sony, над които IBM се трудят. Чиповете са по-евтини и използват по-малко енергия от традиционните микропроцесори, което означава че по-мощни компютри ще могат да бъдат спокойно събирани в по-малки кутии.

ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА МАТРИЦАТА?

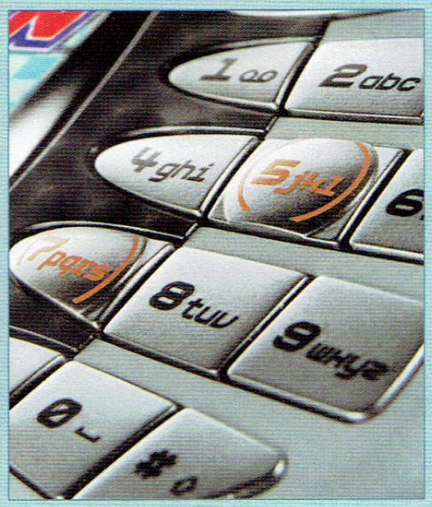
„With every end, there is a new beginning..." Това е едно от първите неща, които се набиват на очи, когато в броузъра си напишете http://thematrixonline.ubi.com/ - новооткритата страница на The Matrix Online. Повече инфо около проекта очаквайте в GW55.

IQUE ОТ NINTENDO

След като на Tokyo Game Show 2003 Nintendo обявиха, че работят по нова конзола, най-накрая дойде ред да я покажат пред публика. И така, iQue всъщност си е обикновен Nintendo 64, разработен по нано-технологията, благодарение на която размерът на конзолата е значително редуциран поради факта че вече е необходим само един чип, в който ще се съдържа и CPU, и графичен енджин, GPU и т.н. В резултат на цялата тази терминология, цялата същина на конзолата се побира в един джойпад, който директно се връзва към телевизора. Игрите от своя страна ще се разпространяват на Flash карти с по 64 мегабайта памет, а средната им цена ще е около 6$. Досега за платформата са потвърдени заглавията Doctor Mario, Zelda 64: Ocarina of Time, Mario 64, Wave Race и Star Fox, но се очаква на по-късен етап да се пръкнат и повечето от заглавията за Nintendo 64. Цената на джаджата е 99,90$, но все още не е известно кога тя ще се появи в Европа.

NOKIA VS. CRACKERS

Nokia обявиха, че ще преследват жестоко хората, които стоят зад опита да се кракне техния механизъм за защита N-Gage handled console-cum-phone. Говорител на фирмата обяви, че вече работят заедно с Интернет доставчиците и правителството на САЩ, за да заловят виновниците. Компанията ще затваря всеки уеб-сайт, който посмее да публикува софтуера за кракване - действие, което напомня тези предприети от филмовата индустрия преди няколко години срещу хора хостващи кракнати DeCSS DVD кодове. "Отнасяме се към това много сериозно. Веднага щом видяхме краковете из Интернет веднага започнахме разследване".



Black & White

Дата на излизане - 26/3/2001

Трудно е да бъдеш бог ли? Това ли чух? Лъжа! Black & White се появи преди две години и половина, за да ни го докаже и до ден днешен си остава най-добрата Godgame за всички времена. Дори само това да се каже за нея стига. Две години и половина след появата си, основната критика към нея, а именно – високите системни изисквания, е вече отпаднала и ти ще можеш да ѝ се насладиш в цялата ѝ прелест. И на прекрасната

възможност да бъдеш бог, върховен господар на мравуняка малки човечета и на Животното – твоето физическо превъплъщение, твоят Аватар в света на хората. Именно около създаването, възпитанието и развитието на съществото се концентрира в голяма степен геймплея в B&W. Удоволствието да видиш как питомецът ти израства, как придобива характерни черти, в зависимост от това как го възпиташ, как придобива сили и магически способности – всичко това е неповторимо. Създава се усещането, че възпитаваш дете.

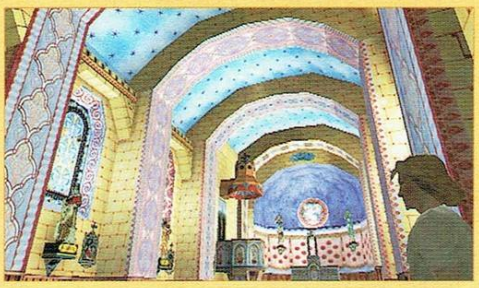
С революционно опростения, бих казал – гениален интерфейс, при който всичко в играта се върши само с мишката, със сложния си, дълбок геймплей, както и с наистина предизвикателния ИИ B&W се превръща в нещо повече от препоръчително заглавие. Тя е задължителна!

- Dimensin

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Дата на излизане - 31/10 /1999

Казват, че куестът е умиращ жанр. Може и така да е, не съм почитател на прогнозите, но ако приемем теорията за въздигането и неизбежното пропадане на империите, току виж сме намерили логика в едно такова твърдение. Защото имаше време, когато куестът бе абсолютен жанров господар – времето когато се появи първият Gabriel Knight, един от най-добрите класически куестове евър. За жалост малцина биха се върнали в праисторическите времена на компютърните игри, къ-



дето графиката е няколко разхождащи се по екрана пиксела. Но биха могли да се запознаят с доста по-осъвременено 3D амплоа на Гебриъл в GK3, който е и най-дългозадържалият се на харда ми куест, заедно с още един-два, за които ще стане дума друг път. В играта Гейбриъл все още продължава да бъде унищожител на всякакви призраци и прочие мистична, и не чак толкова, измет. Този път задачата на сър Гебриъл е може би една от най-опасните досега - да пази сина на Принц Джеймс (типичен аристократ) от тъмните сили на злото. И тъй като Гебриъл е като магнит за лошите същества и неприятностите като цяло, чака те истинска одисея от приключения. Играта е свежа, разнообразявана от типичен английски хумор. Ако си любител на куестовете и поради някакви причини си пропуснал тази игра, може би е време да поправиш грешката. Едно осъвременено завръщане към атмосферата от зората на адвенчърите винаги е нещо полезно. И не по-малко приятно.

The Thing

Дата на излизане - 20/8/2002

Изпитвал ли си някога чувство на обреченост? Да си усещал, че Нещо около теб не е наред? Да си впивал пръсти в единствената искра на живота, която грее пред теб като слънце? Аз да. Впих се. В „The Thing".

Това е един от малкото случаи, когато казвам думите „Това е играта" без никакви уговорки. Нахлуването в този свят на изкристализирала лудост, ужас и високоскоростен екшън, в който единственото, с кое-

то ще се занимаваш се нарича „оцеляване, е като светото причастие за хорър нагоните ти. Краят на всяко ниво пристига с въздишката на облекчение, с която се събуждаш след кошмар; както и със свистящото през свитите устни поемане на дъх при мисълта за следващото. Усещането е могъщо. Брутално. Да хваля графиката към днешна дата е наивно, но държа да отбележа, че преди година оценката ѝ в списанието беше 90, а и както много добре знаеш – тя е само 10% от цялата игра. Останалите 90% са мълчание... и страх.

Разкошни нива, разнообразие от оръжия, тълпи от превъплъщения на Нещото, феноменална атмосфера – всичко, което е нужно за едно уникално изживяване.

Запомни, тук наистина водиш битка за Нещо – за собствения си живот!

- Dimensin

ABE'S EXODUS	15.00лв.
ALIEN VERSUS PREDATOR	19.95лв.
ALIEN VERSUS PREDATOR 2	24.00лв.
ALIEN VERSUS PREDATOR: PRIMAL HUNT	29.95лв.
ALPHA CENTAURI COLLECTORS EDITION	24.00лв.
ANNO 1602	19.95лв.
ARMORED FIST 3	15.00лв.
BEETLE CRAZY CUP	19.95лв.
BLACK & WHITE	29.95лв.
BLACK & WHITE: CREATURE ISLAND	29.95лв.
BLACK MOON CHRONICLES	12.00лв.
C&C RED ALERT 2	24.00лв.
CAESAR III	19.95лв.
COMANCHE 3	15.00лв.
COMANCHE 4	29.95лв.
DARK REIGN	19.95лв.
DELTA FORCE	15.00лв.
DELTA FORCE 2	19.95лв.
DELTA FORCE 3: LAND WARRIOR	29.95лв.
DELTA FORCE: TASK FORCE DAGER	24.00лв.
DIE HARD: NACATOMI PLAZA	24.00лв.
DINO CRISIS 2	29.95лв.
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	24.00лв.
FIGHTER PILOT	24.00лв.
FREEDOM FORCE	29.95лв.
FUTURE COP L.A.P.D.	24.00лв.
GABRIEL KNIGHT 3	19.95лв.
GRIM FANDANGO	29.95лв.
GROUND CONTROL + DARK CONSPIRACY	19.95лв.
GUNLOK	19.95лв.
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	19.95лв.
HYPE THE TIME QUEST	24.00лв.
INDIAN JONES AND THE INFERNAL MACHINE	29.95лв.
I-WAR: DEFIANCE	24.00лв.
LE MANS 24H	24.00лв.
LEGO HARRY POTTER CREATOR	29.95лв.
LEGO RACER 2	29.95лв.
NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALANGE	24.00лв.
NHL 2002	29.95лв.
PUZZLE BOBLE	12.50лв.
S.W.A.T. 3	19.95лв.
SHADOW FORCE	29.95лв.
SIM CITY 3000 WORLD EDITION	29.95лв.
STAR WARS EPISODE I: PHANTOM MENACE	29.95лв.
STAR WARS EPISODE I: RACER	29.95лв.
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	29.95лв.
STAR WARS: STARFIGHTER	29.95лв.
STAR WARS: X-WING COLLECTORS EDITION	29.95лв.
SUB COMMAND	24.00лв.
SUPREME SNOWBOARDING	19.95лв.
TARZAN	29.95лв.
TECHNOMAGE	24.00лв.
THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND	29.95лв.
THE THING	24.00лв.
TZAR:THE BURDEN OF THE CROWN	9.95лв.

Купете кои да е 3 от тези игри и вземете 1 безплатно

ПУЛСАР

СОФИЯ, бул. ЦАР БОРИС III™ 21
тел./факс: (02) 954 98 11; (02) 954 98 62
WWW.PULSAR-GAMES.COM
МАГАЗИНИ В СОФИЯ
бул. ЦАР БОРИС III™ 21
ул. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС (в подлеза на НДК)

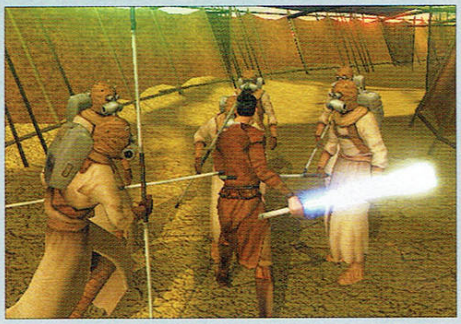
ПРОИЗВОДИТЕЛ: BIOWARE РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ACTIVISION
ЖАНР: RPG ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: НОЕМВРИ, 2003 ОЧАКВАНИЯ: ОГРОМНИ

Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: Irenicus

След като вече зарадва феновете на StarWars, притежаващи X-box, ето че разработваната от Bioware ролева игра ще се появи съвсем скоро и в PC версия. Съвсем накратко ви припомняме какво можете да очаквате от нея.

Действието в KOTOR се развива 4000 години преди едноименния филм, във времена, когато Джедаите са били всичко друго само не и екзотична рядкост. Всъщност развръзката от великата война между светлата и тъмната страна на силата тепърва предстои и зависи в някаква степен от вашите действия, които – особено що се отнася до битките – ще бъдат подпомогнати от над 50 умения свързани с използването на силата. Някои от тях са вече познати, други абсолютна новост. Ще можете да си сформирате група от общо до 4 героя, които по време на битка да управлявате самосиндикално, задавайки команди на всеки поотделно или да оставите в ръцето на AI-то. Ще може да паузирате по всяко време и да задавате нови команди, подобно на Baldur's Gate. Bioware са изградили доста разчупена сюжетната линия, като някои от куестовете, както и отношението на NPC-тата ще зависят от умението ви да използвате силата и респективно от това по кой път сте поели. Светът на играта е огромен и ще имате възможност да видите около 10 планети, за някой от който само сме чували във филмите. Очаква се в PC версията, която трябва да излезе този или следващия месец да има цяла нова планета, разширяваща игровото време, което в момента е над 40 часа. Предполага се, че PC версията ще бъде ортимизирана на базата на Ge-Force 3, а полигоните, който в началото на разработката са били около 30 000 ще се учетворят (120 000).



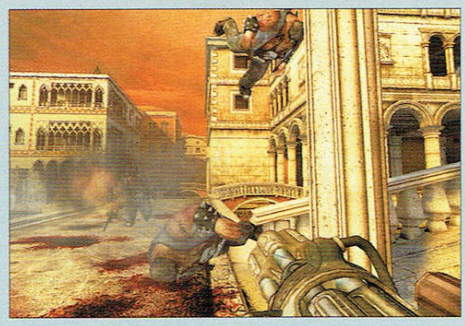
ПРОИЗВОДИТЕЛ: PEOPLE CAN FLY РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: DREAMCATCHER
ЖАНР: ЕКШЪН ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: МАРТ, 2004 ОЧАКВАНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

Painkiller

Автор: Irenicus

Разработваната от *DreamCatcher* Painkiller е дългоочакивано заглавие, от което очакванията са да засити и най-ненаситния глад за чист екшън от първо лице, във всеки хардкор почитател на жанра. Също като в доброто старо време тук ви се предоставя възможността да бълвате барутна ненавист срещу пълчища от чудовища, без да се налага да напъвате мозъчните си клетки.

Вие сте Painkiller, наемник, чиято задача е да изчисти множество свъртилища на не-живи, но сте сключили сделка с демон, която ви е поставила между чука и наковалнята в един двубой за контрол над подземния свят, докато съдбата на човечеството виси на косъм. Очаква се играта да предлага динамичен, задъхан геймплей, в който играчът няма да има миг покой нескончаемо подложен на атаките на многоброен противник. Чудовищата са специално скриптирани да работят на групи, ще патрулират из картата и почти постоянно ще знаят къде се намира играчът. Всяко оръжие ще има алтернативен мод на стрелба, а когато убиете 100-на противници и им вземете душите ще може да използвате умението си „morph", което ще ви превръща в могъщо обсебено чудовище. Играта ще използва физичния енджин Havok, който бе демонстриран в MaxPayne 2. Враговете са анимирани с rag-doll технология. Ще сеете смърт в общо 20 уникални нива. Засега са предвидени само два мултиплеър режима - *deathmatch* и *team deathmach.* Най-сериозният проблем на Painkiller е, че ще излезе по времето, когато на пазара ще се появят Half-Life 2, Doom 3 и Halo 2 и има опасност да не получи вниманието, което може би заслужава.



ПРОИЗВОДИТЕЛ: KONAMI РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: KONAMI
ЖАНР: СПОРТ ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: НОЕМВРИ, 2003 ОЧАКВАНИЯ: ОГРОМНИ

Pro Evolution Soccer 3

Автор: Irenicus

Най-после феновете на футболните симулатори ще имат удоволствието да опитат игра, отличаваща се характеристиките и качеството на най-добрите конзолни заглавия в жанра. И най-после някой сериозно ще натрие носа на EA на PC пазара, където те безхаберно властват неоправдано дълго време.

Разликите са очевадни още със самото стартиране на играта. Менютата са опростени, за да улеснят максимално играча. Добавен е и мениджърския елемент – в зависимост от тренировките, който отборът ви провежда, изложбите и рекламата, ще трупате точки, които ще могат да бъдат разменени за нови стадиони, стратегии, увеличена публика. 80% от анимациите са променени, а новия графичен енджин ще позволява ниво на детайлите, невиждано досега. Играчите не само изглеждат абсолютно идентично с истинските си прототипи, но се движат като тях. Дори отдалече ще познаете Бекам, само по начина по който тича и обработва топката. Движенията и триковете ще са по-лесно контролирани от играчите, като футболистите ще могат да прехвърлят топката с пета над някой противник или сръчно да финтират. Играчите ще изразяват емоции, имат динамично изражение, променящо се в зависимост от това как върви мача, а контузиите са по видими тъй като са добавени превръзки, а футболитите ще носят различни екипи в зависимост от атмосферните условия. Мултиплейърът поддържа до осем играча. Играта ще дава възможност модът за „умората" да се включва и изключва, както и да се избира рефер.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: ION STORM AUSTIN РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: EIDOS
ЖАНР: ACTION RPG ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: 2004 ОЧАКВАНИЯ: ГОЛЕМИ

Deus Ex: Invisible War

Автор: Irenicus

Уорън Спектър от Iron Storm, разработващи в момента Thief 3 се занимава едновременно и с продължението на хитовата игра Deus Ex, като и двете споменати заглавия се очаква да излязат по горе-долу едно и също време следващата година. Поради отворения край на първата игра, вие няма да играете с J.C. Denton. Deus Ex: Invisible War ще се развива около 20 години след края на първата част. Възползвайки се от нестабилността на правителствата след конспирационната война, няколко религиозни и политически фракции искат реформират световния ред по свой собствен вкус. Сред целия хаос играчът в ролята на Alex D. се опитва да разбере кои са основните фигури, седящи

NG Resonance: Hi. I'm NG Res

зад борбата за власт. На играча е предоставена абсолютна свобода на действие и една доста разчупена сюжетна линия. Подобно на първата част и тук NPC-тата ще реагират доста динамично на вашите решения и отношението им към вас пряко ще зависи от пътя, по който поемете. Обещанията са ИИ-то да е на ниво и противниците ви да работят по групи, като по някога дори ще ви дебнат продължително време и ще се опитват да се промъкват зад гърба ви. На свое разположение ще имате и множество технически джаджи, който ще ви дават свръх-човешки възможности, например ще можете да гледате през стени, да скачате на 40 метра височина и да ставате невидими.

В играта ще бъдат включени и истински местности, което ще позволи на играча да се разходи по Червения Площад, Сиатъл или Лондон, както и на други интересни локации. Xbox версията на играта вече е „Златна", а съвсем скоро се очаква да излезе и демо-версия за PC, когато ще ви предоставим и повече информация.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: PHNEMONIC РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: JOWOOD
ЖАНР: СТРАТЕГИЯ ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: 2004 ОЧАКВАНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

SpellForce The Order of Dawn

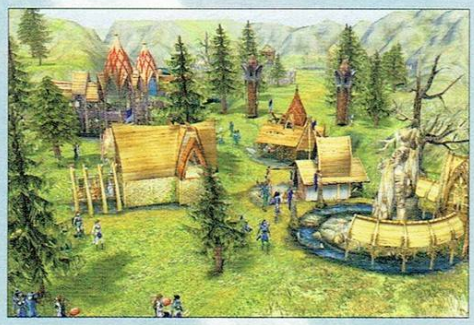
Автор: Irenicus

Хубаво е, когато разработчици се опитват да подходят по оригинален начин към добре познатия жанр на стратегиите в реално време. Това се опитват да направят и немците от Phenomic.

В своята безмерна алчност и жажда за сила, тринайсетте най-могъщи магьосника почти унищожават света, разделяйки го на множество острови свързани с телепортали. Защо светът е бил унищожен и как точно може да го „върнете към живот" се разбира в течение на кампанията. Играта ще представлява микс между реално времева стратегия и ролева игра, като играчът ще може да се идентифицира максимално с героя-аватар, като го развива по свой вкус. Освен основните мисии свързани с кампанията, ще може да изпълняватя и мини-куестове, които ще донасят най-различни бонуси на героя ви. Вида на армията ви ще зависи от типа герой, който изберете. Ако например сте боец тя ще се състои предимно от стрелци и магьосници, които ще обстрелват противника от разстояние, докато се врете в мелето.

Расите, с които можете да играете са 6 (хора, джуджета, елфи, тъмни елфи, орки и тролове), които могат да бъдат използвани едновременно, но смесвайки ги увеличавате шанса в собствената ви армия да възникнат конфликти.

Расите на врага ще са над 30, от слаби гоблини до могъщи демони и дракони. Ще можете да се възползвате и от множество магии разделени в отделни категории (черни, бели, елементни и т.н.). Графиката ще е изцяло 3D и дори ще може да наблюдавате играта от първо лице. На този етап SpellForce изглежда доста впечатляващо, но засега е едва на етап алфа-версия.



ПРОИЗВОДИТЕЛ: SECRET LEVEL РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ATARI
ЖАНР: RTS ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: НОЕМВРИ, 2003 ОЧАКВАНИЯ: ГОЛЕМИ

Magic: The Gathering Battlegrounds

Автор: Irenicus

Преди десетина години малка компания, наречена Wizards of the Coast, издава първата си игра на карти, в която картите се колекционират и играчите сами създават свои декове. Оттогава играта успя да се наложи из целия свят и има над 6 милиона привърженици. За разлика от оригиналната игра PC версията на Magic: The Gathering – Battlegrounds, поема по различен път, като едно от нещата, които остават непроменени е, че битките се провеждат 1v1. Докато при картите играта е походова тук действието се развива в реално време.

Играчът поема контрол над магьосник избирайки два от петте цвята магии. Героят му се движи, атакува, защитава и прави магии – всичко в реално време.

Бойното поле ще бъде разделено на две, като ще имате възможност да минавате в противниковата половина, но с цената на бавно спадащите ви точки живот. С течение на времето и в двете половини ще се генерират кристали, които трябва да събирате, за да пълните маната си. Магиите ще са общо 70, разделени в пет основни цвята (червен, черен, бял, син и зелен) и в три категории, в зависимост от действието им (*Summoning* – магии за призоваване; *Enchantments* – подсилващи героя или някое от съществата; и *Sorcery* - нанасящи щети върху противника или някое от съществата му). С разгръщане на кампанията играчът се сдобива с все по-могъщи магии и артефакти, ъпгрейдващи уменията му.

Друга съществена разлика е, че по всяко време може да имате само 10 магии в магическата си книга и затова е важно те да бъдат подбрани в зависимост от противника. Ще можете да правите всяка магия колкото пъти искате, докато имате мана. Най-интересното е, че играта ще има online вариант и за PC, като играчите ще могат да свалят допълнително магии от интернет. Предполага се, че ще бъде създадена ранглиста в световен мащаб.

workshop.headoff.com

ПРОИЗВОДИТЕЛ: IRRATIONAL GAMES РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: --- ЖАНР: RPG САЙТ: --- ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2004 ОЧАКВАНИЯ: ГОЛЕМИ

Freedom Force vs the Third Reich

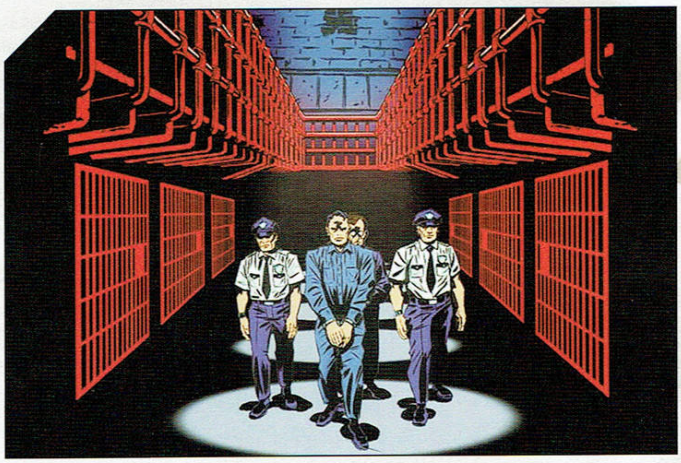
Автор: Fall-From-Grace

Не, не може да не сте забелязали потока от игри, третиращи теми от WW2, залял пазара през последните години-две. Навъдиха се всевъзможни 3D shoter-и, стратегии, разни доста причудливи хибриди, сега единственото, което чакаме е да излезе и WW2 рейсър, за да се сринем окончателно. Честно казано ми писна да трепя немци по един или друг начин – предвид актуалните събития напоследък, бих предположил, че по-скоро ще сме на вълна „убий ония с хавлиите на главите", но изглежда фрицовете все още са на върха на people-to-kill-списъка на гейм компаниите.

Ако сте играли първия Freedom Force, който беше тактически екшън, вероятно си спомняте мега-добрите супергерои, изваден директно от златната ера на американските комикси, които трябваше да победят бандата на ултра-злите суперлошковци (руснаци естествено) и да спасят... познайте какво! Те притежаваха умения, плод на болното въображение на някой прекалил с гъбите и носеха подобаващи имена от рода на Strike With The Staff of Patriotism. Всеки от тях имаше собствена история за това как се е сдобил със силите си (в каноните на жанра - радиация, гама лъчи, бла-бла... – популярните щуротии през 60-те) и съответно мразеше комунистите (както казах – 60-те, чудно как нямаше и хипита между тях). Играта обаче беше забавна и самоиронична по толкова чаровен начин, че много хора се влюбиха в нея, в това число и колегата Maggkrabar. Ето, че окичено с гръмкото име *Freedom Force vs. The Third Reich*, се задава и продължението. Очакват ни нови герои, нови умения и нови ужасно зли лоши, този път - немци.

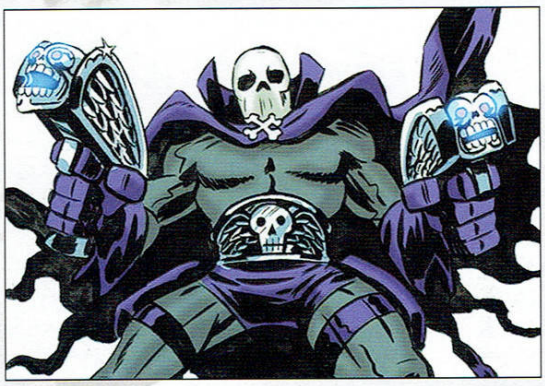
Историята е точно толкова безумна, колкото може да се предположи – Freedom Force се връщат назад във времето, за да елиминират Blitzkrieg - шайката психопати-главорези, защитници на третия Райх. На страната на добрите ще видим нови лица като Sky King и Tombstone, които отприщват смъртоносните си „Dancing Dead", „Aztec Mercy", „Whirlwind Tour" и прочие.

Хронологично събитията се случват няколко години преди тези в



оригиналния Freedom Force, като ще станат ясни и причините за част от ставащото в първата игра. Битките ще ни преведат от изпепелените бойни полета на войната до далечни измерения (?!).Очакват се също така нови зашеметяващи костюми и набор от патриотични реплики. Типично, бих казал - в момента, в който американската субкултура завладее света с човечеството е свършено.

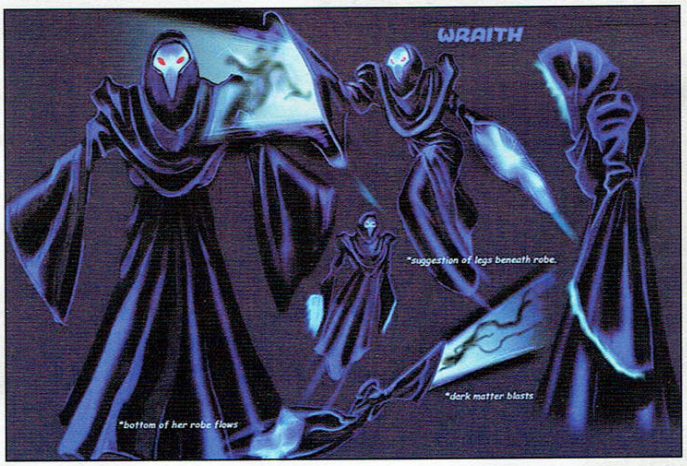
Играта ще бъде облечена в нов графичен енджин, с повече полигони, по-добри текстури, но ще включва и някои цялостни нововъведения. Засега се знае, че моделът за разрушаване на сградите е чувствително подобрен и реалистичен. Обещава се интерактивността от първата част да достигне нови висоти. Ще можете, например, да повдигате капаци на шахти и различни превозни средства и да ги хвърляте по враговете, да използвате инвентара от витрините на магазините. Дизайнерите са си поиграли и с динамичното осветление, което ще доведе до там, че пламъците на El Diablo (един от суперпичовете ви) да хвърлят реалистични сенки и отблясъци по жертвите, които той превръща в дървени въглища. Авторите са се опитали да направят колкото се може повече неща разрушими и това ще украси битките със силен адреналинов заряд.



Геймплейят е подобен на този от първата игра. Отново ще има централна сингъл кампания, в която в поредица от мисии ще трябва да преборите пълчища немци и да спасите бла-бла-бла... Отново периодично ще присъединявате нови герои, всеки с уникални умения и история.

Особено внимание е обърнато на мултиплейъра, добавени са нови режими, подобрено е изчисляването и отчитането на резултатите.

Говори се и за преработен ИИ. Героите ви вече няма да стоят като пънове, докато ги счупват от кютек, понеже вие в момента не гледате към тях, а активно ще насочват вниманието ви към факта, че ядат бой и ако след 2-3 директни намека не направите нищо по въпроса, ще предприемат самоинициативни действия. Така хем няма да умират пасивно, хем няма да ви развалят стратегията с енергични, но безумни действия в най-неподходящия момент – както често става в тоя род игри. Авторите твърдят, че са постигнали баланс, при който да не се налага да сте едновременно навсякъде, но и играта да не се играе сама.



Дали е така ще разберем, когато играта „удари рафтовете". Тогава с вас може би отново ще се срещнем, най-малкото за да споделя доколко точно WW2 тематиката ми лази по нервите.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: NEVERSOFT РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ACTIVISION ЖАНР: СПОРТ САЙТ: --- ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: --- ОЧАКВАНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

Tony Hawk's Underground

Автор: Un-DeaD

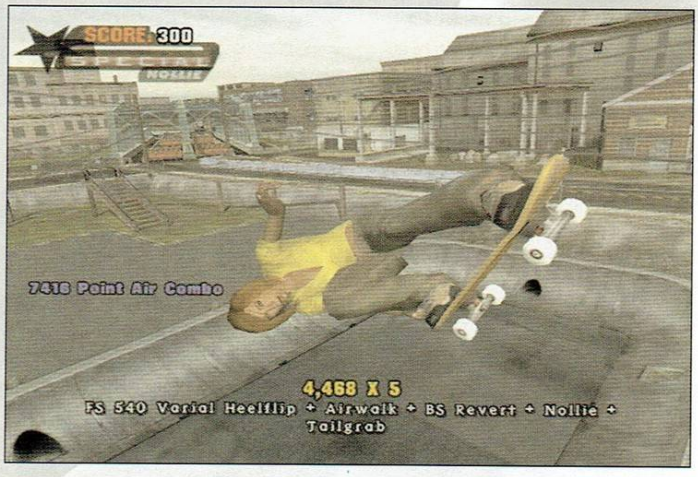
При все, че игрите от Tony Hawk серията винаги са били позиционирани в реалността, привлекателността им се крие във фантазията да бъдете професионални скейтъри и самите вие да правите трековете, които иначе гледате само по телевизията. Разработчиците от Neversoft внасяха дребни промени във всяка следваща игра от серията, но замислените от тях неща за Tony Hawk Underground се очертават като революционни. За какво иде реч?

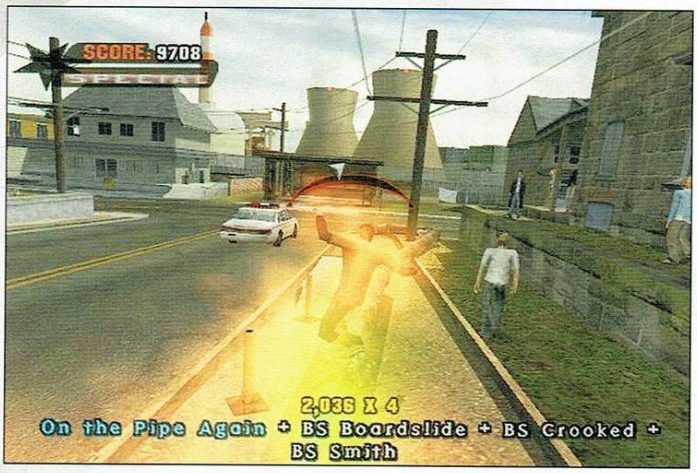
Първото, което прави впечатление е факта, че вместо да играете с Tony Hawk, Bob Burnquist, Bam Margera или някой от другите скейт-идоли, този път влизате в кожата на никому-неизвестен аматьор, преизпълнен с амбиции да стане „про" и 1337.

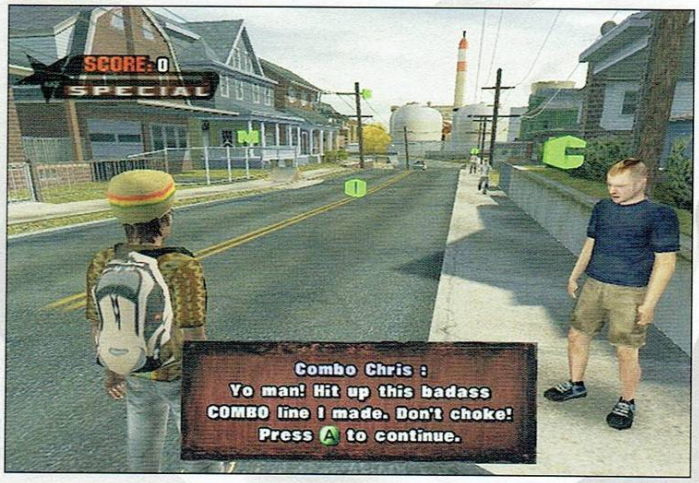
Историята ще се отличава с типа линейност, характерна за Grand Theft Auto сериите. Скейт-величията ще се появяват тук-там в играта, понякога помагайки ви да овладеете някой трик, друг път удряйки ви едно рамо за по-бързо напредване в кариерата.

Как ще изглежда скейтърчето ви докато играете и по време на кътсцените, си зависи само и единствено от вас. Ще можете да променяте кажи речи всичко, за което се сетите по външния му вид, говори се дори, че ще има възможност да качвате собствена снимка за лицето му (притежателите на PS2 със сигурност ще могат, за другите още не зная). Можете да променяте и пола на Mr.Nobody, но като че ли играта е предвидена да я минете с мъж, защото повечето реплики са поръсени с обръщения като „man", „dude", „bro".

След като преминете частта с модифицирането на скейтъра/скейтърката ви, реалният геймплей на T.H.U.G. не изглежда чак толкова променен. Озовавате се в някаква локация, без времеви лимит за скейтване или пък просто, за да се шляете наоколо. Което определено би ви отнело не малко време, имайки предвид факта, че нивата са огромни. Ама ОГРОМНИ! Мотайки се насам-натам ще срещате пешеходци със специални знаци над главите им. В момента, в който ги заговорите, стартирате мисия или серия от такива. Задачите са свързани с неща от сорта на събиране на предмети, състезания за точки, състезания за трикове и изненадващо – стелт мисия. Приликата с GTA не е само в начина на развитие на историята. Тук също ще можете да крадете коли. Да, правилно – да крадете коли! Тоест не, това не е правилно разбира се, но ще ви се наложи в някои мисии, които имат потенциала да добавят към играта качествено ново усещане. Освен това ще можете да се шляете и пеша, което, освен че ви дава възможност, докато си карате скейта, да слезете от него и да преминете пеш в район, който иначе е недостъпен, но оказва влияние и върху трековете, които правите. Примерно, намирате се по средата на някое комбо, слизате от скейта, пресичате улицата и продължавате комбото от другата страна, щото примерно там повече ви е харесало. Стига да успеете да влезете в трик, когато пак се качите на скейта.







Подобряването на скейтърските умения ще се осъществява по различен начин – вместо да си ги купувате, както досега, вече ще вдигате точки на дадено умение, като правите трикове и комбота, в което това умение се използва. Пример – дигнете се на 6 метра във въздуха и ще получите air stats point. Същото важи и за останалите умения.

Интересна новост е възможността да си измисляте трикове (за които ще трябва да проверите дали все пак има подходящо място, където да бъдат изпълнени) или пък цели скейт-паркове (които ви идват на помощ в случаи като горния, когато сте измислили много як трик, но няма къде да го правите). Всички неща, които решите да създадете в играта, ще можете да обменяте с други геймъри през интернет, което определено прави фъна още по-голям.

Графично T.H.U.G. ще е най-добре изглеждащата от всички досега, а колкото до музиката – новият саундтрак ще бъде смесица от пънк, хип-хоп и рок-парчета на групи, които знаете, които не знаете или за които *трябва* да узнаете.

Ние от своя страна сметнахме, че трябва да знаете за тази игра, а дали трябва и да я играете... е, това ще го разберем когато излезе.

worlshop.headoff.com

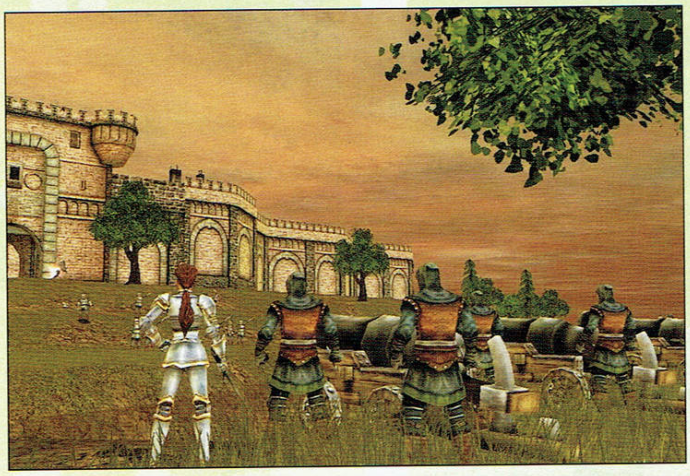
ПРОИЗВОДИТЕЛ: ENLIGHT SOFTWARE РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: --- ЖАНР: RPG САЙТ: WWW.ENLIGHT.COM/JOA ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2004 ОЧАКВАНИЯ: СРЕДНИ

Wars & Warriors: Joan of Arc

Автор: Damond

Мъглива есенна утрин. От онези, в които не ти се иска да станеш от леглото, а мислите се извиват и провлачват като полузамръзналите води на планинска река. Една от тях се опитва бавно да си пробие път към съзнанието и да се излее в думи. „Фабриката за мечти" (а.к.а Холивуд) започна този процес преди години, сега гейминдустрията се зае сериозно със задачата по доразвиването му. Бихте ли могли да ми кажете, колко исторически личности или легендарни герои не са били прекарани през изкривената призма на киното или игрите? Колко не са били сдъвкани и поднесени на тепсия с уговорката, че именно такава е съдбата ми. И след този голословен, изпълнен с лека горчивина увод, ще се опитам да премина към същността.

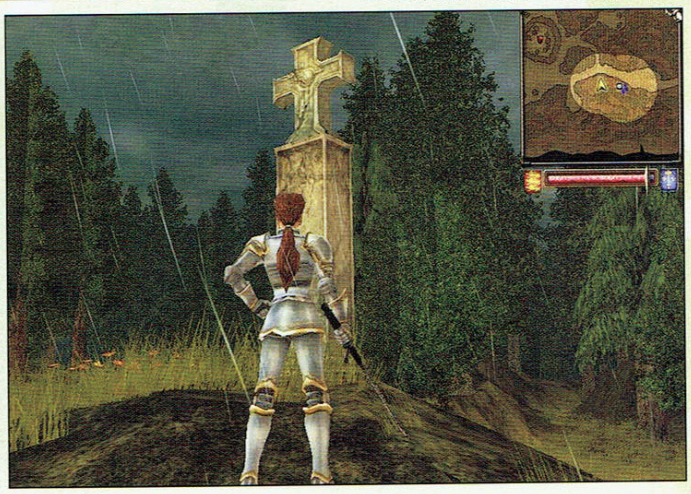
Към Жана Д'Арк в случая – главната героиня в новата игра на Enlight Software. Легендарната Жана Д' Арк - спасителката на Франция, запалена като факла на кладата от част от онези, които е спасявала. Периодът – 15 ти век. Лошите – англичаните, начело с крал Хенри V, които окупират голяма част от френската територия и се опитват да я присъединят към Британската империя. На пътя им застава едно обикновено селско момиче, което твърди, че получава откровения свише. Съдбата на една държава е поставена в нейните ръце. Вземайки предвид мракобесните векове, в които е живеела едва ли е имало по-директен път към кладата от това да убеждаваш църквата, че чуваш гласове и имаш видения, и че това са гласовете и образите на светците, който те напътстват. Независимо, че именно тя качва на престола Шарл VII, популярността ѝ се оказва твърде неудобна за новия крал и с помощта на църквата и няколко кубика дърва той я изпраща на тет-а-тет среща с виденията си. Такава е историята накратко.



Сега да видим какво са сътворили Enlight. На пръв поглед напомня на толкова модерните напоследък хибридни жанрове – екшън от трето лице, адвенчър и стратегия в едно. Не че има нещо лошо, така наистина се създава усещане за реализъм, все пак нашата героиня не само е предвождала битките, а със сигурност ѝ се е налагало да участва пряко в тях. Още по-голям плюс се оказва възможността да се превключва между двете по всяко време. Представете си как размахвате големия меч срещу лош англичанин и в този момент забелязвате конницата на врага, която бързо напредва към бойното поле. Моментално преминавате към стратегическия режим и започвате бясно да щракате върху войските си в отчаян опит да ги накарате да се поразмърдат и отблъснат атаката. След това се връщате към боя и си го довършвате на спокойствие, без да се пречкат разни досадници. В Dungeon Keeper навремето имаше нещо подобно.

Отначало се започва с двубоите, трибоите и всякакви подобни рицарски дисциплини, след което постепенно се събират достатъчно доброволци, готови да умрат заради Франция или Жана – което няма значение, а само крайният резултат.

Ще започнем от RTS-а. Ако трябва да се доверим на обещанията, тук ще ни се размине събирането на ресурси и строенето на сгради, които произвеждат различни единици. Вместо това присъства доста по-логичното набиране на биеща се сган от вече освободените градове. Ще присъстват повечето познати типове войска от онова време – стрелци, яки бабаити, размахващи мечове, специалисти по обсадни оръ-



жия и поддръжка на крепости. Имайки предвид общия им брой, прекият контрол би се оказал изключително труден. Поради тази причина, като всеки себеуважаващ се главнокомандващ, Жана ще раздава заповеди индиректно – чрез генерали, всеки от които води определени единици. Даденото нему нареждане ще се отнася за всички. Добрата новина е, че тези основни герои от своя страна ще притежават и специфични умения, а още по-добрата, че ще се превключва между тях. Това не е удобство, а направо необходимост, имайки предвид огромните територии и многобройните замъци, които трябва да бъдат превзети. Някакси доплувахме и до проблема с обсадата на крепости, която, опасявам се, ще заеме по-голямата част от игровото време. Вариантите за овладяването им, както добре знаем от историческите филми, са няколко: тарани, стълби и други високотехнологични съоръжения (подсигурени от херцога на Alencon), просто отключване на вратите (как пък никой не се сеща за тази алтернатива!) или по стария, изпитан начин – може да сме тъпи, но сме много и ще я сринем тази стена, ако трябва и с голи ръце.

Стратегическата част обаче ще съставлява само 30% от геймплея. Останалите 70% са хубавия, пълнокръвен екшън с разнообразни удари, много комбота и купчина оръжия, според предпочитанията на задклавиатурното устройство. Нечакана се промъква и идеята за rpg-елементи (пак ли?), намерила своето развитие в заветните четири атрибута на героите, върху които се трупат точки при вдигане на нива. Говорим за до болка познатите strength, defense, dexterity и добавеният за цвят leadership.

Не зная за вас, но аз поне никога не бях си представяла нещата от подобна гледна точка – жената войн, облечена в прилепнала броня (това нещо няма сваляне... може би тук се крие отговорът на въпроса защо навсякъде я водят... хмм... девица), която преорава Франция с меч. Звучи ми едва ли не като Мортал Комбат, още малко и ще я пратят да се бие за Земята. Не си спомням някъде да е споменато, че собственоръчно е секла лошите, нито че са ѝ изковали доспехи, създадени сякаш само да подчертаят някои природни дадености. Но може би това според разработчиците това е един от начините да привлече толкова последователи. Тъй като една жена очевидно трудно може да разбере подобни съображения, все пак ще си дам мнението за другите герои.

Размахването на боздугани и брадви е някак по-приемливо, когато става дума за споменатия по-горе херцог, Etienne de Vignolles, Jean de Metz (геният, досетил се, че портите на един замък могат да се отворят и по безкръвен път). Поне се надявам да се приближава до историческата истина, но както се очертава, предрешени битки няма да има (такива, които все пак тя е загубила). Би било много нечестно спрямо играча – мъчи се горкото същество, прави всичко по силите си, а му е писано да падне. Не може така! За компенсация получаваме реални градове и местности – кампаниите ще проследят цялата военна кариера на Жана - от пристигането ѝ в Орлеан, до обсадата на Париж.

Цялата описана до тук бъркотия е реализирана със собствен графичен енджин от второ поколение, подходящ за изобразяване и на стратегически, и на екшън режим. Като гледам шотовете, ми се струва, че водата е с pixel shader, но все още е трудно да се прецени. Все пак, имайки предвид как ще може да се зуумва в търд-търсън във всеки един момент, едва ли ще се отличава с невероятни красоти.

В началото на тази статия стана дума за река, която вече наближава делтата си. Остана само един въпрос, на който се налага да потърсим отговор – ще я бъде или не. Може би е още твърде рано, но начинанието е похвално. Не, че няма игри от подобен тип, напротив, скоро преминалият през ръцете ми Робин Худ го потвърждава. Действително, трудно мога да ги сравня, тъй като там всичко беше твърде опростено, но все пак се редуваха двубои със завладяване на територии. Поради тази причина се надявам Wars&Warriors: Joan of Arc да бъде поне половината от това, което обещават. Отдавна вече отвикнахме да очакваме нещо невероятно ново и революционно, но поне част от посъщественото обещано бъде изпълнено.

Така че, с оптимизъм - напред, към следващите броеве, когато някой ще има щастието (?) да тества играта и невероятното удоволствие (!) да ви разкаже за нея.

workshop.headoff.com

ПРОИЗВОДИТЕЛ: ION STORM РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: EIDOS INTERACTIVE ЖАНР: ТАКТИЧЕСКА ИГРА САЙТ: WWW.THIEF3.COM ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ 2004 ОЧАКВАНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

Thief III

Автор: Fall-From-Grace

„Всичко ваше скоро ще бъде мое"

Гарет е изкусен крадец. Може би най-добрият в занаята. Рядко е виждан и винаги е успявал да се изплъзне от ноктите на закона. Способен е да се промъкне покрай всеки пазач, да разбие всяка ключалка и да проникне и в най-добре защитения дом.

Той краде от богатите и дава на себе си (каква по-правилна житейска философия от тази *[по-правилната, колега, е богатите да ти носят парите си лично, за да не се мориш да носиш тълните чували със златото до вкъщи – бел. Snake]*).

Thief 3 ни връща в циничния и мрачен нео-фентъзи свят, където престъпността и корупцията са всекидневие, благородниците забогатяват за сметка на обикновените хора и са в непрекъснат конфликт помежду си, а магията и технологията имат доста бурно съвместно съществуване.

Вероятно повечето от вас си спомнят първия Thief - един гениален замисъл, който с невероятен размах въведе съвсем нов геймплей в доста клишираниия вече жанр на 3D shooter-ите. В него героят не разчиташе на едно ремарке пушкала за да си проправи път през редиците на враговете, а вместо това трябваше да се осланя на уменията, вървящи в комплект със сенчестия занаят на главния герой. Получената игра беше доволно пристрастяваща, но нито тя, нито прекрасното й продължение постигна комерсиален успех. Резултатът го знаете. Днес Looking Glass е само мемориален камък в гробището на гейм историята.

Но Гарет не загина заедно със създателите си. Задава се Thief 3, който може би най-накрая ще донесе на поредицата успеха, който заслужава. Играта се разработва от Ion Storm и се предвижда да излезе паралелно за XBOX и PC.

Историята продължава от там, откъдето завърши в Thief 2 и по хронология, заема място малко след събитията в него. Гарет отново се забърква с тайния орден на The Keepers и отново трябва да възспира еднолично задаващ се апокалипсис, чрез събирането на поредица от тайнствени предмети. От него се очаква да се промъква в замъци, катедрали, затвори, имения и подземия за да отмъкне въпросните предмети (нещата „придобити" по пътя трябва да се считат като бонус към заплащането, предполагам :)) Пазителите от своя страна му предоставят защитни руни, които му помагат в опасните мисии.

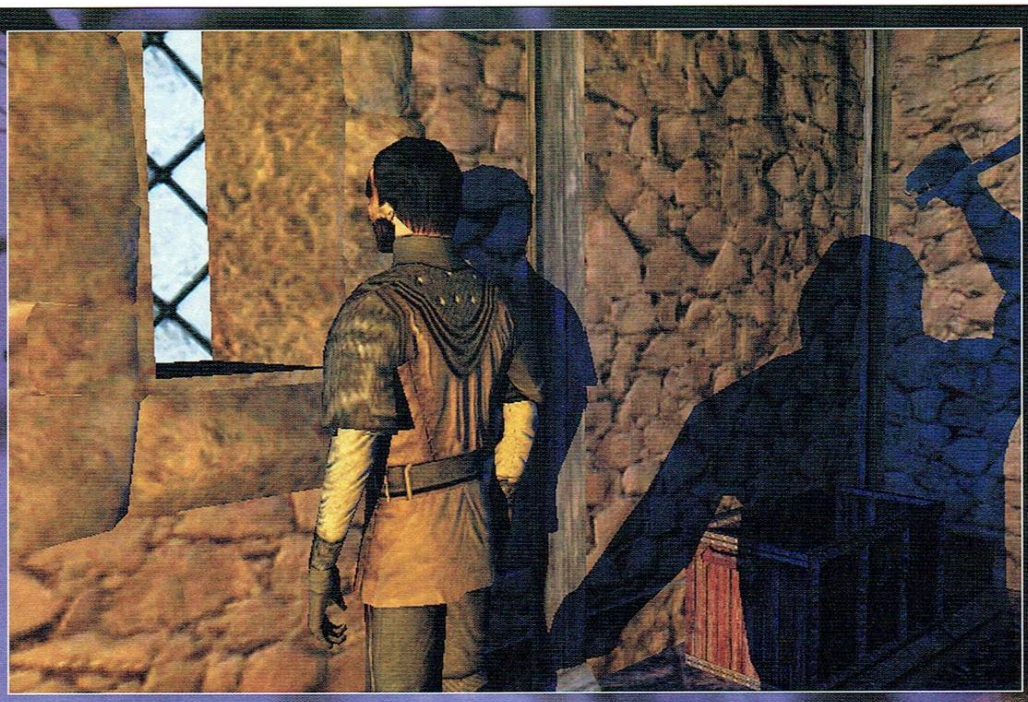
Нещата обаче закономерно бързо се объркват. В своите усилия да прекрати настъпващата тъмна епоха, Гарет е събудил древна зла сила. На всичко отгоре Пазителите, които са се заклели да защитават града са покварени в самото си ядро. В отчаяното си търсене за онзи, който ще ги предаде, те обръщат съмненията си към нашия герой, който отново остава сам – както винаги, всъщност – и трябва да впрегне всичките си умения, за да оцелее в неравната битка.

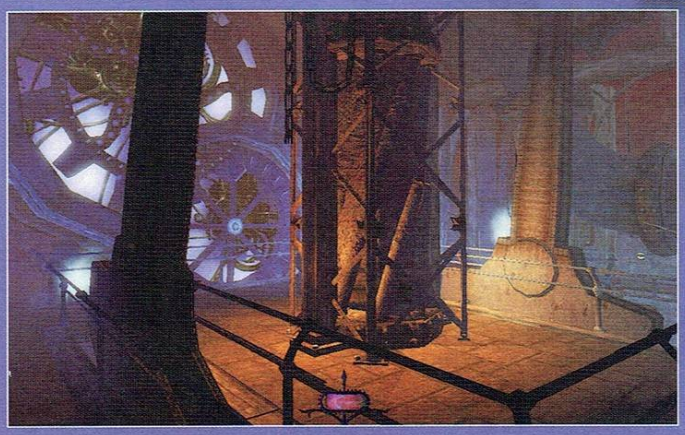
Историята изглежда обещаващо, макар и още да не се знаят по-големи подробности, все пак се очакват достатъчно мистерии и неочаквани обрати за да движат нашия крадец през мисиите.

След като бяха пуснати няколко филмчета, а на последното E3 някои избрани щастливци имаха възможността да пробват демо на XBOX варианта на играта, вече са известни повече детайли относно основните характеристики на Thief 3. Първото нещо, което прави впечатление е дългоочакваното подобрение на графиката, за което запалените фенове дълго се молеха. Въпреки гениалния геймплей първите крадци изглеждаха отчайващо архаични, което донякъде убиваше удоволствието. Това обаче вече е минало. От Ion Storm използват същия енджин, който задвижва впечатляващия Deus Ex 2 и промените на графично ниво са очевидни. Първото, което прави впечатление е динамичното осветление. Тъй като светлините и сенките са изключително важни за промъкващия се крадец, на тези елементи е обърнато особено внимание. Дори камъните, от които са направени стените вече хвърлят сянка един върху друг. А ако влезете в някоя стая и източникът на светлина е откъм гърба ви, ще видите как сянката ви стига до отсрещната стена, което веднага трябва да ви прати в паническо търсене на прикритие. Все още се обмисля до каква степен пазачите ще могат да откриват Гарет по сянката му, пора-

ди опасения, че играта може да стане прекалено трудна. Но и крадливият ни приятел е научил някои нови трикове, с които да се справя с досадните факли. Освен да ги гаси с водните си стрели, той може да поставя предмети директно пред тях за да потопи помещението в сянка. Ново приложение са придобили и огнените стрели. Може и просто да ги изважда от колчана си и, подобно на факли, да ги използва за осветяване на тъмните места.

Брилянтното динамично осветление, съчетано с обичайно добрия физически модел на поредицата може да роди някои забележителни неща. Така например ако уцелите пазача в главата, физиката ще го накара да направи салто, факлата ще изхвърчи във въздуха, а съпътстващите всичко това светлинни ефекти са доста впечатляващи.





Геймплеят е подобен на този от първите две игри, с някои промени, които допълнително го обогатяват. Първото, което се набива на очи е, че Гарет е изоставил своя верен меч и го е сменил с по-компактен и динамичен кинжал. За сметка на това уменията му да се бие не са се подобрили особено и схватките с повече от един пазач обикновено са фатални. Кому обаче са нужни директните конфронтации, когато в играта е добавен коварен удар с кинжала в основата на врата, който убива моментално? Освен това Гарет носи вярната си бухалка и лъка с набор разнообразни стрели.

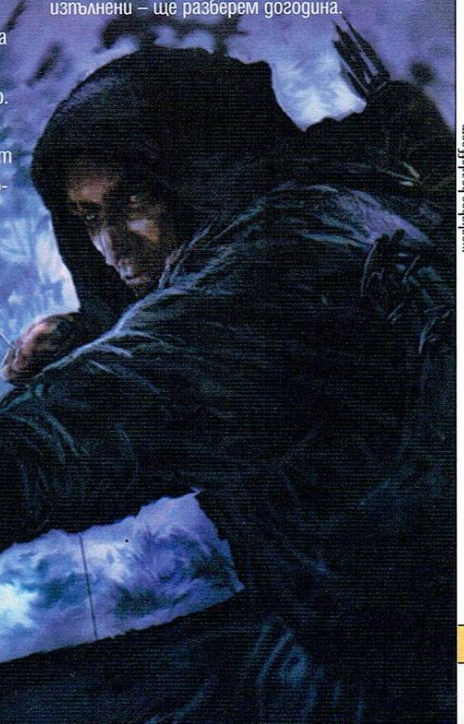
Друга новост ще бъде разбиването на ключалки. Вече ще можете да се оглеждате по време на процеса за да не може някой пазач да ви изненада в гръб. Променен е и самият механизъм на взломаджийството –няма да сменяте шперцове, а ще тествате ключалката докато получите визуален (тя започва все по осезаемо да се тресе) и аудио (под формата на щракане) намек, че сте уцелили позицията, в която се освобождава езичето. За по-сложните ключалки може да се наложи да повтаряте многократно процеса. Друга, доста радикална новост е способността на Гарет да се катери по стени. Това предлага редица нови възможности за измъкване, намиране на скрити съкровища на труднодостъпни места и много алтернативни методи за проникване в обектите на неговите действия. Добавен и е така нареченият body awareness, който позволява да виждате ръцете и краката си при катерене и разбиване на ключалки, което допринася за по-доброто ориентиране в средата.

Променен е и интелектът и моделът на поведение на пазачите. Те вече не обикалят по предварително скриптирани маршрути, а проверяват на произволен принцип всички налични помещения. Това означава, че няма да има безопасни стаи, в които гардовете не ходят - само защото не са проверили някое местенце от първия път, не значи че няма да го направят на втория. Вече няма да можете да запомните пътя им и просто да ги заобикаляте, както правехте в предишните игри от поредицата. На всичко отгоре сега гадовете действително ще проверяват навсякъде из дадено помещение преди да го обявят за чисто. Това означава, че ако не могат да видят дадено място, поради препятствие (примерно колона или част от мебелировката), те ще заобиколят и ще погледнат зад препятствието, а тези от тях, които носят факли ще осветяват сенчестите места, с което ще елиминират основното прикритие на Гарет. Гардовете ще правят и неща, които преди не сте очаквали от тях. Например ако най-спокойно си угасите някоя досадна факла и се притаите кротко в мрака с ужас ще видите как първият преминал пазач небрежно я пали отново.

Променена е и системата с нивата на трудност. Вместо всяко от тях да добавя допълнителни куестове или изискването да не убивате никого, ще можете да нагласите общата трудност на мисията, а след това да добавяте допълнителни опции от рода на „зашемети поне петима", „убий с backstab поне 10 пазача" „събери всичкото злато" и други подобни. Идейно.

Друг важен за Thief-поредицата елемент е звукът. Подробности по този параграф са оскъдни, защото единствените тестове са в условията на E3, които не са идеални. Все пак се знае, че стъпките на Гарет и на пазачите ще издават различен звук в зависимост от повърхността, което ще помага при ориентирането в обстановката. Отново ще са налице и забавно-информативните случайни разговори, които подслушвате отвреме-навреме. Новостта тук е, че благодарение на новия енджин ще има перфектен синхрон между движенията на устните и съответната реч.

Както виждаме, разработчиците наистина са се постарали да подобрят и без това почти съвършения геймплей на поредицата. А дали примамливите обещания ще бъдат изпълнени – ще разберем догодина.



workshop.headoff.com

ПРОИЗВОДИТЕЛ: HIGH VOLTAGE SOFTWARE РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: VU GAMES ЖАНР: АДВЕНЧЪР САЙТ: WWW.THIEF3.COM ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ЕСЕН, 2004 ОЧАКВАНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Автор: Duffer

Хееееей, моме! Ти си ми лична и прилична, мари! Здравееейте големи, сини очи! О, мама! Ама къде са ми обноските – Лари ми е името. Какво? Чувала си за мен? Невъзможно! Кой? А, не този Лари. Ти ми хортуваш за Лари Лафър! Той ми е чичо всъщност. Аз обаче съм Лари Лавъдж – негов племенник и страстен пътешественик по друмищата на любовта! Всичко, което знам за тънката част съм го научил от него!

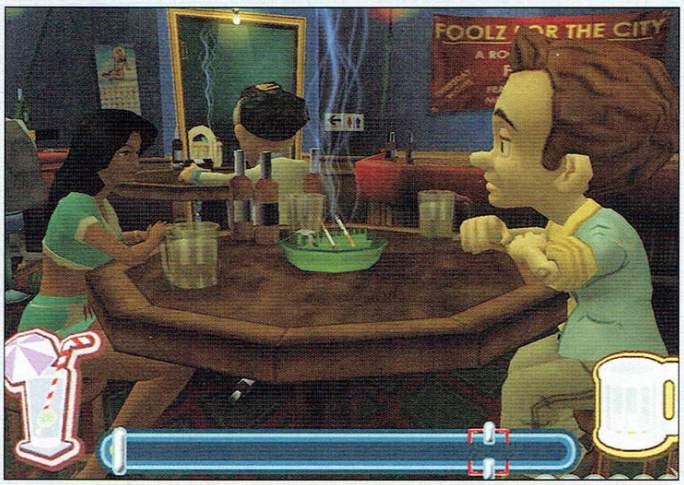
Но да зарежем клишираните фрази и да се впуснем в дълбините на неизследваното. Всъщност знаеш ли – тъкмо днес съквартиранта ми е до късно на лекции в най-отдалеченото тяло на университета! Така, че защо не наминеш към моята стая, мила ми колежке, където бих могъл да ти предам няколко урока по кама-сутра-нинджа за млади дами... **ОХ!**

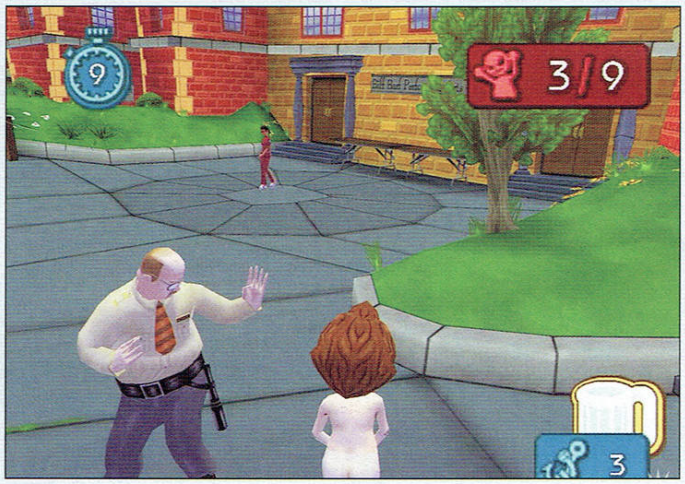
Ей, чакай, къде тръгна!

Охохо пич, казвам ти – тая си пада по мен! Здраво е хлътнала! Какво? На гърба ѝ пишело: „Умри нещастник!"? Бъркаш нещо! Нека ти кажа едно – няма по точен стрелец в този Университет от Лари Лавъдж! Десет от десет ти казвам! Десет от десет! Не се е родила още жената, която ще устои на неотразимия ми чар! Между нас казано – това се предава по наследство. Чичо ми, легендарния Лари „Leisure Suit" Лафър, той ме е учил на всичко. През '87, когато той се вихреше по тия краища, всички мадами бяха негови, честно ти говоря! Ето – скивай – имам негова снимка в паспорта! Нося я за късмет.

Какво? Изглеждал малко смачкан, двуизмерен и в 16 битов цвят ли? Че как да изглежда – това е снимка от 80-те, за бога! Виж аз съм друго нещо – подобрена, изцяло 3D версия на оригинала. Мдам – нищо чудно, че говоря и ме виждаш в трето лице – че кой сваля мацки от *first person* перспектива? Кофти подход е това човече – да се завреш под носа на мадамата. Трябва да и осигуриш място, да диша, да не се чувства ограничена. Еееех, какво знаеш ти...

Гледай и се учи! Както си обикалям из Университета, така леко разсеян, правя се, че съм тръгнал на лов за знания и прочее, но в главата ми напират други планове. Как в коя глава? Не ставай идиот! Та обикалям си значи, вра се навсякъде – уж съм много любознателен, уж се запознавам със забележителностите на Университетското градче, но всъщност единственото, което ме интересува от околния пейзаж са хълмистите му части... Хе-хе – схващаш ли – хъъъхълмистите... Мдам, и както си се шляя разсеяно-неотразим, хоп –заговарям някоя колежка. Сега виж много внимателно това тука – то ми е талисмана за късмет! Знаеш ли за какво ми служи? Ще ти кажа, но ако ти прозвучи налудничаво се сърди на сценаристите. Такааа, следи внимателно





Инфо

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude е осмата по ред игра от серията за дребния неудачник-сваляч, предтеча на Джони Браво. Първата игра, дело на една от най-великите гейм-дивелъпърски компании на всички времена, Sierra, се появи в далечната 1987г. и беше посрещната с отворени обятия от публиката. По това време куестовете бяха жанр с главно „Ж" и забавните и свежи приключения на Лари Лафър в търсене на Правилната Жена за една Яка Среднощна Езда пожънаха моментален успех, спечелиха милиони фенове по цял свят и оставиха ярка следа в геймърската история.

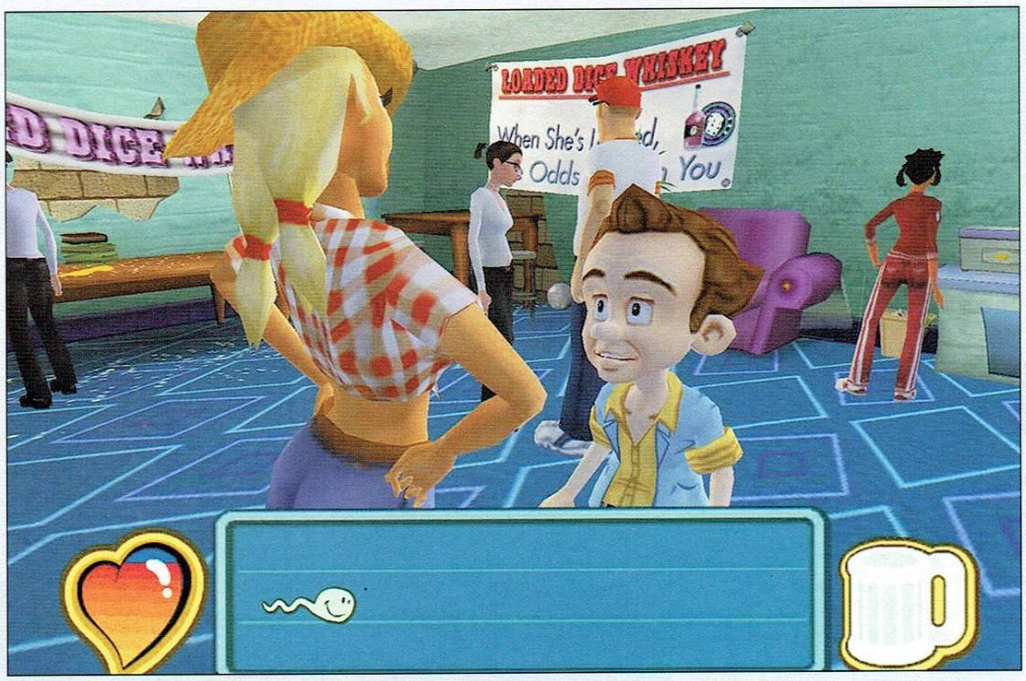
Сега, след 7 продължения, новият Лари наистина е нов – разработката вече няма нищо общо със Sierra, главният герой всъщност е една доста по-млада версия на оригиналния Лари Лафър – представена като неговия племенник – колежанинът Лари Лавъдж, който освен всичко друго е преминал уверено в третото измерение.

Лично за мен обезпокоителни сигнали за тази игра изпращат основно две неща: първо отсъствието на Ал Лов – идейният двигател, стоящ зад всички 7 предходни игри. Именно на него дължим свежия хумор и оригиналността бликащи от сценариите на всички досегашни игри.

Силно ме тревожи и почти пълното заличаване на куест-елемента от геймплея. Ако се съди по предварителните данни играта ще бъде по скоро някакъв файтинг-джъмп'н'рън - ъдвенчър, а не класическа приключенска игра, по начина, по който бяха примерно първите три „Лари"-та. Въпреки това авторите са извадили килимчетата и почти ги изтъркаха да си удрят челата в тях колнейки се, че играта няма да отстъпва по степен на забавление и хумор на нито един от предшествениците си. Което ни предстои да узнаем някъде в бъдеще време – може би през есента на 2004 г., когато играта излезе на пазара.

Положителен е и факта, че заглавието ще бъде пуснато едновременно за PC и конзоли – нещо което напоследък минава за добра новина, най вече за притежателите на добрите стари персонални компютри.

талисманчето, виж сега как го движа със силата на волята си – с негова помощ се концентрирам. И ако концентрацията ми е добра и уцеля правилните движения, нещата направо сами си стават – няма значение какви простотии дрънкам, гаджето е мое – като хипнотизирано. Не вярваш? ОК, гледай тогава. Значи насочвам се така, концентрирано, концентрирано:



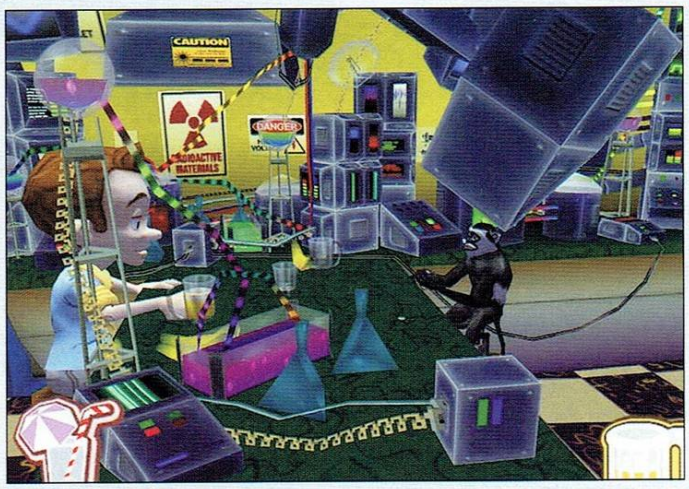
-Ей! Бейби! Изглеждаш ми нещо бледа днес! Случайно да имаш нужда от малко дишане уста в уста...

ОУХ!

Да, и сам виждам, че не стана. Нещо с концентрацията май не се получи. Както и да е. Слушай нататък – изкуството на свалката не е само в шляенето, приказките и концентрацията. Просто си нямаш идея какви щури неща трябва да върши човек понякога само и само да му пуснат! Един път ми се наложи да подскачам цял час по едни скапани трамплини – направо не е за вярване – напомни ми да ти разкажа подробно тая история някой път. А за това как се напъхах между шамарите в един гнусен, долен бар в предградията заради една мадама казвал ли съм ти? Абе лудост направо. Всъщност, да ти кажа тая работа със свалянето хич не е за аматьори – аз дето съм професионалист не мога да се отърва от неприятности – коя от коя по-големи, а някой зелен като теб направо ще се съсипе!

Не е за подценяване и танцуването – много полезно нещо. Направо обира точките на мадамите по диско-клубовете! Абе, като цяло, не е лесна моята! А ако знаеш едно време колко по-прости са били нещата, чичо ми е разказвал – подбираш няколко прости фрази и работата е била наполовина свършена! И един прост освежител за уста е вършел чудеса - направо да не повярва човек. Съвременните мацки са доста по-сложни. То разговори, то танци, то бой по баровете, трамплини... Да се чудиш кой ги мисли тия сценарии.

Не, не е Ал Лов. За мое съжаление. Но аз съм добър, знам го, ще се справя. Защото жените обичат



забавните мъже, а аз съм забавен, направо ще се попикаеш от смях покрай мен. Разказвал ли съм ти оня виц за оная мадама дето... А, казвал съм ти го. Ами добре, хайде махай се вече, отивай си на лекции. Току що видях мишена номер три за деня на 2 часа. Махай се, махай се, че не ми носиш късмет бе…

[*... петнайсет секунди по-късно:* **ОУУУУХ...**]

Sierra

Компанията станала известна през 1980г. като Sierra On-Line или просто Sierra, в действителност се ражда в края на '70-те години, когато основателят и - Кен Уилямс, се захваща да претвори ръкописната игрална концепция на съпругата си - Робърта Уилямс в уникално графично-текстово приключение. Така се ражда нов жанр - приключенският жанр или Куест. В последствие първото творение на семейство Уилямс - играта Dubbed Mystery House става един вид еталон по който се мерят всички следващи продукти от този вид.

През 1980г. компанията се мести в Лос Анджелис, където Робърта Уилямс създава втората си игра - The Wizard and the Princess, от която се продават над 600 000 копия - огромна цифра за това време. Както и предната и игра, и тази установява своеобразен индустриален стандарт за домашно електронно развлечение.

Следват още подобни успехи. Раждат се класики като Space Quest, Police Quest, King's Quest, Leisure Suit Larry, Caesar, Gabriel Knight и много други. Забележителното е, че Sierra се превръща идеен инкубатор на цяла генерация от емблематични за цялата индустрия геймдизайнери - Робърта Уилямс (King's Quest - серия с общо над 3 милиона продадени копия), Джейн Йенсен (Gabriel Knight - буквално еталон за висококачествен класически адвенчър), Ал Лов (Leisure Suit Larry) и още и още.

През 1996г. Sierra става част от Cendant Software - една от най-големите компании за развлекателен и образователен софтуер в света.

През януари 1999г. Cendant Software на свой ред бива погълнат от Havas.

По-късно Havas бе закупен от гигантите Vivendi Universal, част от които понастоящем са и Blizzard Entertainment.

workshop.headoff.com

ПРОИЗВОДИТЕЛ: PANDEMIC STUDIOS РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: THQ ЖАНР: RPG САЙТ: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2004 ОЧАКВАНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

Full Spectrum Warrior

Автор: Irenicus

Войната е факт. Войни се водят всеки ден, което може би трябва да ни говори нещо за човешката природа. Игрите за войни също са факт. Стават все повече и се продават добре. Това също би следвало да ни говори нещо за човешката природа. Но сега имаме друга работа – да хвърлим едно око на поредната игра за войната. И както изглежда, този път има доста добри шансове да се сблъскаме с нещо наистина оригинално и ново. Full Spectrum Warrior, разработвана от Pandemic Studios, първоначално е била предназначена като симулатор за тренировка на американската лека пехота. Иначе казано – чист екшън. Геймплеят ще е базиран на работа в екип и тактика по време на истински двубой и – ако може да се вярва на създателите (лукс, който все порядко можем да си позволим) – ще предостави ниво на реализъм невиждано досега в игра симулираща военни действия.

Играчът ще се вмъкне в униформата на сержант, командващ два екипа Алфа и Бета. Направлявайки ги през различни автентични градски зони, които са във военно положение, ще трябва да изпълните няколко мисии, като през цялото време се грижите за войниците си и координирате тактическото им придвижване по картата. Управлението ще е просто и интуитивно. По принцип ще наблюдавате от трето лице, но ще е възможно да погледнете и от първо лице, когато искате да наблюдавате точно определена цел. Този начин на управление силно ми напомня Ghost Reckon и е най-добрият, който съм срещал в подобен род игри. В перспектива от първо лице ще можете да се прехвърляте и от един войник на друг.

Друга характерна особеност е, че всеки от екипа има специфична специализация. Като командир вие ще трябва да прецените дадена ситуация и да се опитате да изпълнявате заповедите по най-добрия възможен начин, задавайки команди на подчинените. Те от своя страна ще са въоръжени с всичко необходимо. Базукарят ще си мъкне базуката, но ще има и автомат и също ще може да се включва в евентуалните престрелки, бойците с тежките картечници ще са перфектни за прикрие, хората ви ще очакват да им казвате какво да правят.

На върха на добре организирания отборно ориентиран геймплей стои невероятна графика, поне за подобен род игри. Опитвайки се да постигнат максимален реализъм, дизайнери и художници са създали много комплексни модели на нивата и персонажите, а архитектурата на сградите е все едно отмъкната от реалността. Цялата околна среда е така направена, че да засилва тактическия елемент, като ще можете да се възползвате от всичко, което ви заобикаля, в опита да спечелите някакво предимство: къщи, стени, коли, дървета и др.

Както може би сте усетили вече, всичко това не звучи като за обикновена екшън игра. Тя спечели приза за Най-оригинална игра и най-добра симулация на таз годишното E3.

Full Spectrum Warrior се разработва, както за Xbox така и за PC, като конзолната версия се очаква да излезне някъде около Април 2004, а притежателите на PC могат да я очакват малко след тази дата.

ваш огън и т.н.

За да се набляга повече на тактическото мислене, геймплеят ще бъде доста опростен. Екипът от разработчици е създал така наречената context-sensitive система, което на роден език означава, че войниците ви ще могат да се ориентират в заобикалящата ги обстановка самостоятелно. Ако пред тях се изпречи стена или някакъв друг обект, който може да им осигури прикритие, те се събират, прикриват се и заемат позиция за защита.

За успешното справяне по време на бой, когато ще ви се наложи да поемете командването над няколко отряда голяма роля ще изиграе ИИ. Във Full Spectrum Warrior, вашите заповеди ще бъдат изпълнявани на момента и то по начина, по който сте искали да бъдат изпълнени, без изключения. По време на битка, всеки ще се оглежда за най-добра позиция за стрелба. При първа опасност ще се хвърля по очи или ще търси някакво солидно прикритие, намалявайки шанса да бъде наранен. Добър ИИ не означава, че вие само ще задавате команди и ще зяпате как мисията се минава сама. Във всяка една ситуа-

ПРОИЗВОДИТЕЛ: STORMREGION РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: CDV ЖАНР: СТРАТЕГИЯ САЙТ: WWW.PANZERS.DE ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2004 ОЧАКВАНИЯ: СРЕДНИ

Codename Panzers

Автор: Penthesilea

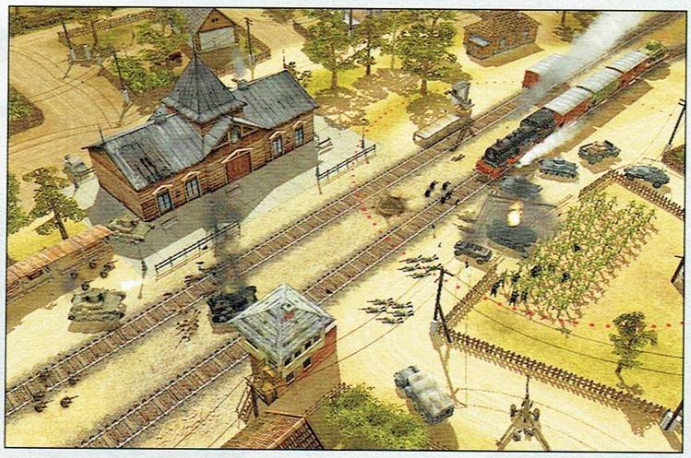
Каква е приликата между войната и порното? Първо - за да се включиш, трябва да си пълнолетен; и второ - и двете са твърде преексплоатирани вече. Както казва Мед, „Ако бях роднина на Хитлер, щях да искам патентна такса, задето ми ползват войната!" Може ли все пак нещо да ни изненада? Нещо ново да се случи? За порното съм 100% сигурна, особено след онова, което гледах оня ден, колкото до войната... не знам, но от Stormregion явно смятат, че темата все още крие огромен потенциал и неизследвани територии и ще се опитат да ни го докажат с Codename: Panzers. Играта е базирана (за кой ли път!) на събитията от Втората световна, а ударението ще пада най-вече върху тактиката. Неща като строене на бази просто няма. Пускат ви на бойното поле с определен лимит войска и вие трябва да изпълните мисията, по възможност - без много жертви.

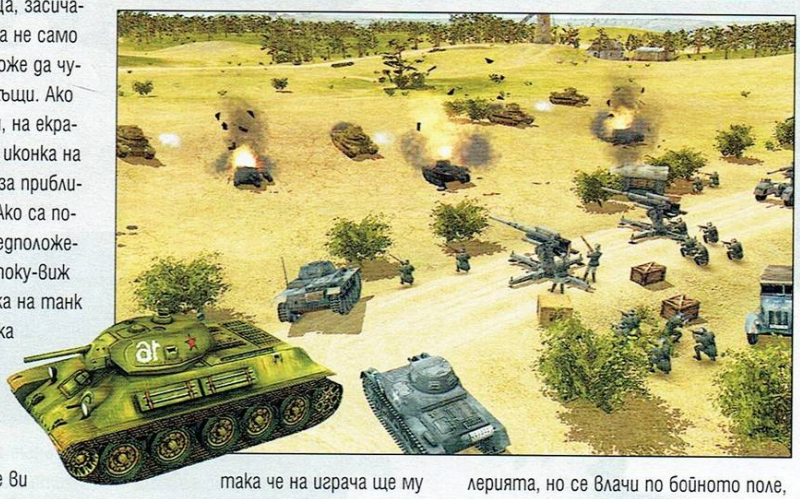
Мисиите са общо 30 (обещават се над 50 часа игра), разпределени в 3 доста линейни кампании, обхващащи периода 1939-1945. В първата (12 мисии) сте шваби и нахлувате в Полша на път към Русия, във втората (8 мисии) сте руснаци и защитавате Москва, а в последната (10 мисии) се разиграва прословутото съюзническо нахлуване в Нормандия и настъплението към Берлин. Макар почти всички мисии да са взети от реалността ще има и такива - като например тая, в която търсите дясната ръка от статуята на Сталин в Севастопол, за да се доберете до таен склад с муниции - които ще са измислени.

Около стотина са различните единици в играта, организирани в отряди, чиято численост зависи от вида на бойците и снаряжението им. Един обикновен стрелкови взвод с пушки например се състои от 5-6 отделни души, докато екипът снайперисти е до двама. Пехотата може да пълзи и залягa, намалявайки потенциалната площ за уцелване, а също така и да подкарва всяко превозно средство, на което се натъкнете.

Оцелелите в битките единици трупат опит, с който усъвършенстват вещината си в боравене с оръжията, както и... слуха си. Да, засичането на противника включва не само полезрението, но и слуха. Може да чуете вражеско МПС зад ред къщи. Ако войниците ви са новобранци, на екрана ще се появи стилизирана иконка на МПС, която да ви алармира за приближаващия мобилен проблем. Ако са постари пушки, ще правят предположения за вида на заплахата и току-виж сте съзрели прозрачна иконка на танк Панцер IV, който при проверка да установите, че е Тигър. Жалко, че производителят не се е сетил да вкара миниигричка със залагане какво е МПС-то. Ако обаче пичовете ви са опитни ветерани, ще могат да разпознаят с почти пълна точност притежателя на заплашителния звук.

Освен Тигри и Панцери и още няколко вида танка, из бойните поля ще въртят гуми джипове, камиони, мотори, оръдия - всички реалистично изобразени и анимирани. Всяко МПС ще се отличава с различна дебелина на предна, странична и задна броня, така че на играча ще му се наложи да ги познава, за да е наясно откъде е най-изгодно да нападне.

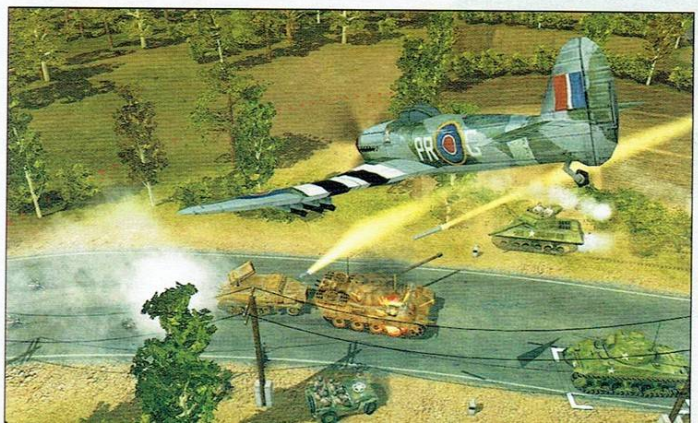




Един от начините да обезвредите МПС-то е като го подгреете с огнехвърчачките. Когато нападнете танк по този начин например, до него се появява термометърче и когато чертичката стигне догоре персоналът изхвърча навън като надценили се нестинарки. Машината обаче си остава непокътната и след като се саморазправите с подскачащите типчета, спокойно можете да си я присвоите.

Друго, което можете да правите, е да викате три вида въздушни подкрепления: артилерия, бомбардировачи и изтребители. Артилерийският преграден огън е най-мощният, но пък е най-разпръснат. Можете да си извикате и тежък бомбардировач, който се прицелва много по-точно от артилерията, но се влачи по бойното поле, уязвим за ПВО-тата. Изтребителите са най-бързи, но нанасят най-малко щета.

Поне на хартия дотук всичко изглежда много обещаващо. Добавяйки приятната графика, свободната камера с възможност да си „записвате" ваша удобна перспектива, обещаният силен ИИ (в чиито приоритети ще се включва способността да анализира и праща подкрепления в части, претърпели големи загуби, да решава дали да се оттегли, напредва или да удържа позиции, в зависимост от оценката си на човешката сила; да праща муниции и ремонтни отряди навременно...), като че ли ни предстои да се сблъскаме с едно интригуващо заглавие, което създателите определят като „златната среда" - по-тактическа от Sudden Strike, но с повече екшън от Platoon.



workshop.headoff.com

ПРОИЗВОДИТЕЛ: PLANET MOON STUDIOS РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ACTIVISION ЖАНР: ЕКШЪН ОТ ПЪРВО ЛИЦЕ САЙТ: WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/ARMEDANDDANGEROUS ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: НЕИЗВЕСТНА

Armed & Dangerous

Автор: Irenicus

Стотолкова много игри излизащи на пазара, за да успее един шутър да се задържи на върха трябва да бъде по някакъв начин уникален. Разработчиците опитват с какво ли не: разкошна графика, скриптирани сцени, подобрен ИИ, новаторство в дизайна на нивата. Хуморът, в повечето случаи остава на заден план. Това обаче ще се промени с новата игра на Planet Moon Studios.

Armed and Dangerous е шутър от трето лице, в който акцентът съвсем определено ще падне върху стрелбата. Както ги виждам аз нещата – по всичко, което мърда, спряло е временно да мърда или пък изглежда, че всеки момент ще помръдне.

Историята се завърта около четирима крадци, по-известни като Lionhearts, които неволно стават революционери, докато се опитват да осъществят най-голямата кражба в своята кариера.

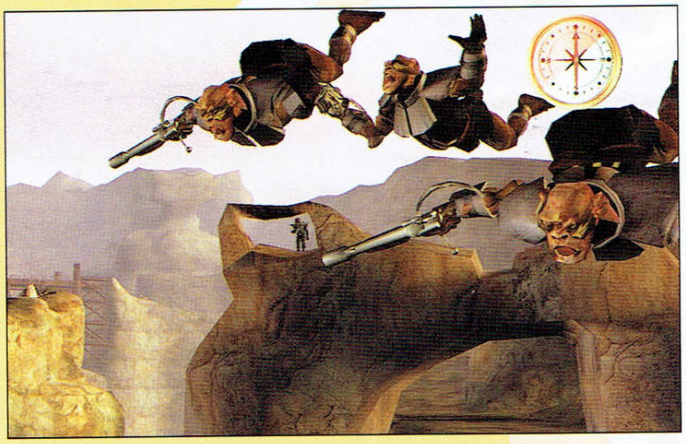
Начело на квартета с бързите и лепкави пръсти е войникът *Roman*, придружаван от превзетия робот *Q1-11*, дребничкият експерт по експлозивите *Jonesy*, наричан още „кортицата" и умопобъркания *Rexus*. Малката бунтовническа група, трябва да си пробие път с бой през 21 мисии, изпълнени с екшън и много хумор.

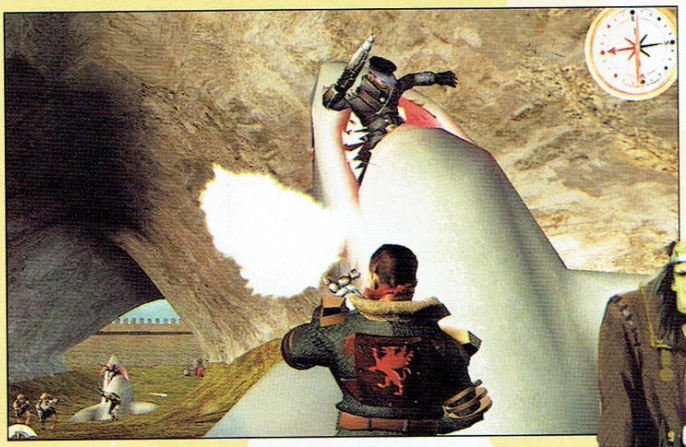
Добър пример за пародийното чувство за хумор на авторите е една от кът сцените, където *Roman*, след като е спасил *Rexus*, осъзнава, че дребното човече е почти замръзнало до смърт, при което на *Q1-11* му хрумва гениалната идея да се възползват от сцената в Междузвездни войни, където Хан Соло разрязва стомаха на един Tauntaun, за да спаси Люк. Пичовете, разбира се, веднага се възползват от намиращото се наблизо животно, но – вероятно водени от все още живите си спомени от кръжока по природозащита - решават да не убиват добичето, а да се опитат да вкарат горкия *Rexus*, през вече съществуващ отвор.

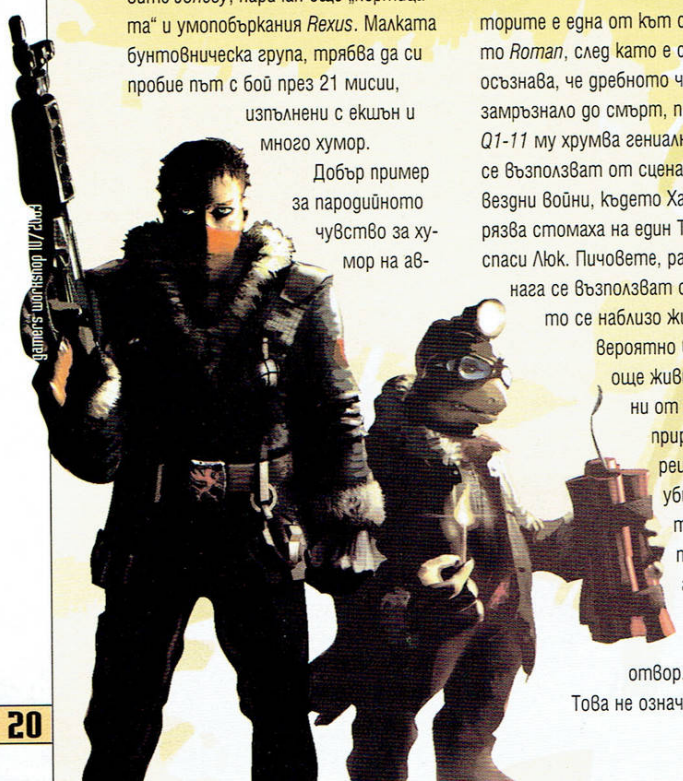
Това не означава, че екшънът заема второ място в играта. В интерес на истината много малко игри могат да се похвалят с по-високи резултати при пресмятането на изстреляните патрони или трупове, които оставяте зад себе си от тези, които се очаква да постигне Armed and Dangerous. В едно от демонстрираните до този момент нива, в което трябва да спасите *Rexus* (моя тип май постоянно се налага някой да го измъква *[или вмъква – бел. ред.]* от кашите, в които се забърква) от затвор в едно село пълно с барети, играчът трябва да си пробие път през хорди от врагове, за да стигнете до изпадналия в беда приятел. Като командващ на взвода, можете да задавате команди на *Q1-11* и *Jonesy*, като на пример да атакуват дадена позиция или да ви защитават от противника. В друго от показаните нива, играчът е позициониран на крепостна стена в малка кула, от която стреля с огромен ракетомет и трябва да попречи на напиращите орди от наподобяващи орки същества да преминат. Може да звучи лесно, но предвид бавната стрелба на оръжието, и огромният брой врагове, прииждащи на талази, това, което отначало започва като просто ликвидиране на групите от противници с един единствен изстрел, скоро се превръща в хаотичен микс от барут и трупове, а вие търчите нагоре-надолу, наляво и надясно по кулата с огромното нещо на ръце в опит да не допуснете от 1800-те противника, да преминат повече от 50, защото ще загубите играта.

Общо взето настроението в цялата игра ще е подобно – тотален геноцид, а за целта на разположения са около 17 оръжия, като почти всяко от тях ще има половинчат „zoom" режим. Пушкалата, с който ще започва Roman са три – machine gun, снайпер и залепящи се бомби. Снайперът и machine gun-а сработват като във всеки стандартен екшън, а залепящите се бомби ще прикачвате към сгради, коли, че и към движещи се хора (явно някой доста е поиграл Halo).

Най-същественото, което трябва да се каже за оръжията е, че са новаторски. Западната преса поне е дотолкова впечатлена, че не спира да бълва хвалебствия. Едно от най-интересните е така нареченото topsy-turvy bomb (огромен тирбушон обръщащ света надолу с главата, карайки враговете буквално да пропадат в небето, а когато ефектът се износи и всичко си дойде на мястото, пропадат обратно размазвайки се в земята). Не е за подминаване и







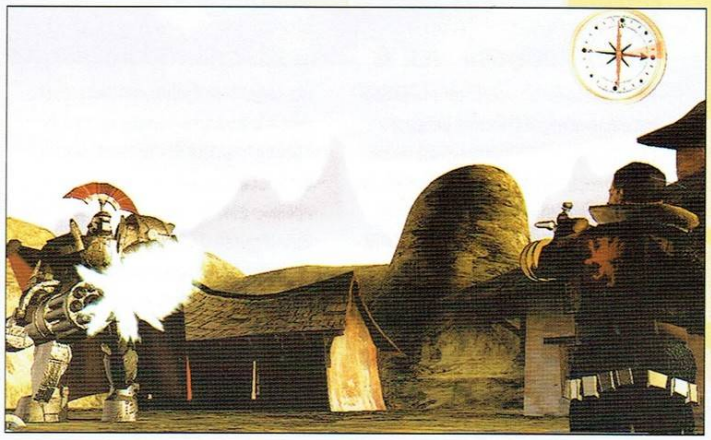
sharkgun-а изстрелващ подземна акула, чиято гръбна перка цепи земята като перископ, в търсене на врагове, а когато ги достигне акулата изкача и ги поглъща. Като сме почнали да изрецитираме нещо и за vindaloo базуката, която изстрелва четири ракети наведнъж и заедно и е за сградите това, което е мравояда за мравките. Тук ще видим и аналог на едно от пушкалата в Blood 2 – оръжие, предизвикващо умален вариант на Черна Дупка, засмукваща всичко радиус.

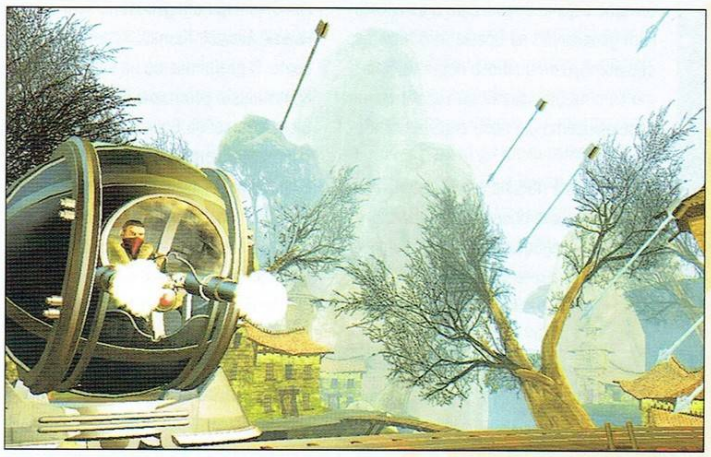
Освен разнообразието сред оръжията създателите твърдят, че такова ще царува и сред мисиите. Седемте показани досега нива напълно потвърждават това твърдение. Освен защита на база, за което стана дума, ще се налага да крадете (примерно vindaloo базуката), да проникваме във вражески замък използвайки раница за скок (реактивна раница, която катапултира Roman високо във въздуха, а

Действията ще протичат на всевъзможни терени – всеки със своите особености. В планинските се забелязват множество детайлно изобразени ферми и вятърни мелници. Един от скалистите терени, демонстрира невероятно анимиран дъжд и вода, която се плиска в основите на скалите.

Което ни праща направо към въпроса с графиката, а тя най-малкото ще е на прилично ниво. Базирана е на енджина на Giants: Citizen Kabuto, а той навремето разкриваше прелести, каквито и до днес не могат да постигнат мнозина разработчици в игрите си. Енджинът е преработен, текстурите са станали по-детайлни и „чисти", околната среда е богата и разнообразна, моделите на героите - перфектни.

За озвучаването се чуват само суперлативи, особено що се отнася до британския и шотландския акцент на част от персонажите, доразвиващи общата атмосфера на свеж хумор.





на гърба има перки, с който направляваме бавното му падане, след изчерпването на горивото). Играта ще се развива в поредица мисии, като около две трети от нивата ще представляват бягане от настъпващия противник и непрестанни престрелки. Ще има и трети вид нива, но дизайнерите засега ги пазят в тайна, единственото което се знае, че според тях той щял да бъде най-забавният.

Както се очертава Armed and Dangerous ще докаже, че LucasArts все още могат да изкарват завладяващи игри, които не са свързани с Междузвездни Войни. Е, доколко заслугата е тяхна е спорен въпрос, но най-малкото те са издателите все пак.

Едва през декември-януари, когато се очаква играта да излезе, ще можем да разберем обаче дали това наистина ще се случи.

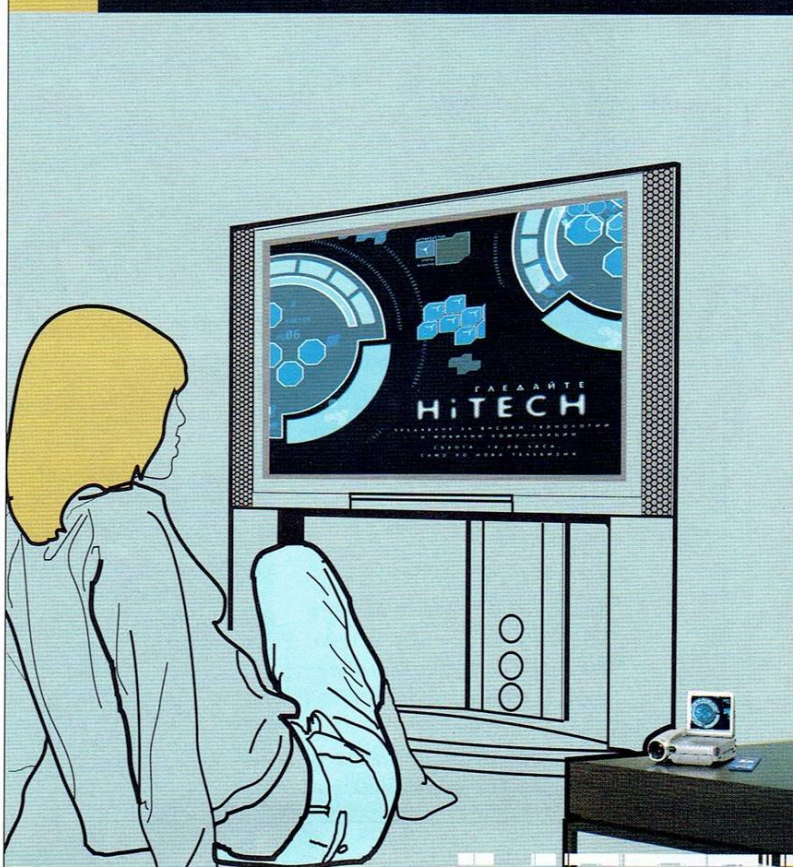
ГЛЕДАЙТЕ

HiTECH

ПРЕДАВАНЕ ЗА ВИСОКИ ТЕХНОЛОГИИ И МОБИЛНИ КОМУНИКАЦИИ

VIRUS ADVERTISING

СЪБОТА 14.00 ЧАСА САМО ПО НОВА ТЕЛЕВИЗИЯ



Empires: Dawn of the Modern World

Автор: Duffer

„Страхотна игра!"

Запомни едно от мен, драги читателю: името Рик Гудман и занапред ще се чува в геймърските среди. Защото талантът не е нещо, което може да стои скрито. *Empires: Dawn of the Modern World* ни предоставя още една възможност да се убедим в дарбата на бащата на Age of Empires да прави игри, както и един малко по-различен поглед към жанра на историческите RTS-и.

Макар да не е действително продължение на Empire Earth, дори и при повърхностен поглед личи, че корените на новите „Империи" са здраво впити в „земната" им предшественица.

Запомнили сте, че в *Age of Empires* имаме 3 ресурса – дърво, злато и храна – без желязо);

и второ – посредством някой интересни решения по събирането им и строежът на сградите.

Крайният резултат е динамичен, бърз и пристрастяващ геймплей, който комбиниран с чудесния изкуствен интелект на единиците оформя една прекрасна игра!

Самостоятелната игра

Колелото на сюжета в *Кампаниите* се завърта около легендарните фигури на английския крал Ричард Лъвското сърце (1182-1190), корейският Адмирал Ю (1590- 1597) и американският герой от Втората световна – генерал Патън (1942-1945).

Мисиите са оригинално замислени и великолепно реализирани, благодарение на перфектната работа на дизайнерите по скриптовете. Всяка от историите е интригуващо поднесена – достатъчно драматична и пълна с обрати, за да подържа интереса ти до последния момент. Разработчиците умело са успели да избегнат капана на *„събирай – построй - унищожи"*, така характерен за повечето реално-времеви стратегии. Мисиите са много разнообразни, поставяните задачи възникват и се променят динамично по време на битката, съществуват и много подцели, които са с незадължителен характер, но изпълнението им носи определени бонуси.

Лошата новина е, че в рамките на кампанията опцията за преминаване към следваща историческа епоха не е достъпна. За сметка на това, само в тези сценарии армиите ти ще бъдат предвождани от могъщ герой с уникални характеристики –историческият персонаж, чието име носи кампанията. Като утеха приеми факта, че кампаниите са доволно дълги и увлекателни.

Skirmish битките са ясни – игра на самостоятелна карта срещу PC-то. Ако не ти стигнат вградените, има и генератор на случайни карти.

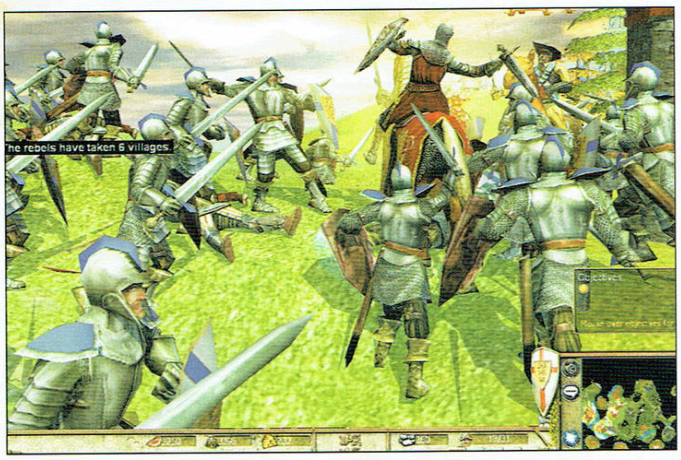
Интересното тук е, че в първите три ери на играта са достъпни само четири от деветте възможни нации: Англия, Китай, Корея и Франките. С развитието на играта, щом всяка нация достигне Ерата на Първата световна война, в зависимост от традиционните съюзи, които страните са сключвали в началото на 19 в., опциите за развитие са няколко. Всяка от базовите четири страни се променя в една от петте модерни световни сили (Обединеното кралство, САЩ, Германия, Русия) и получава достъп до характерните за тези нации сгради, единици и специални бонуси, които се прибавят към нейните собствени. Пример: ако играеш с Англия и си достигнал до ерата на Първата световна, преди да продължиш трябва да избереш коя от трите страни – Германия, Великобритания или САЩ да ръководиш по-нататък.

Нациите изглеждат учудващо различни една от друга – всяка с уникални бонуси и специални единици. При по-внимателно вглеждане става ясно, че тънкият момент при балан-

Рейтинг 8.8

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Stainless Steel Studios
Разпространител: Activision
Жанр: Стратегия
Сайт: www.empiresrts.com
PC: 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Empire Earth, Age of Empires



веничка.

Ако трябва с няколко думи да обобщя разликата между двете, то те ще са: еволюционно прочистване на геймплея.

Радикалните дизайнерски решения са съкратили драстично времевия интервал, в който играта се развива (от 30 на 10 века), ерите са само 5: Средновековие, Барутна епоха, Империализъм, и двете Световни войни. Микромениджмънтът е максимално опростен:

първо, чрез отпадане на един от ресурсите (вече само 4 - *камък, дърво, злато и храна* – без желязо);

сирането на геймплея е цената на ресурсите и начинът на събирането им. Например английските селяни трябва само да започнат строежа на сградите, след което те строят сами. Китайците пък разполагат с мобилни сгради, подобно на Human расата в StarCraft – така вместо ресурсите да идат при Ли Фън Пън, Ли „Забавния Дънер" отива при ресурсите – бързо и лесно.

За съжаление в Skirmish компютърният интелект е разочароващо слаб. В началото на сценария има доста опции за настройка на трудността, включително и два режима по подразбиране: „Action" (ускорено събиране на ресурси, по-бързи единици и по-евтини ъпгрейди за преход между епохите) и „Empire builder" (по-ниски цени за откриване на нови технологии и по-силни защитни постройки).

Реално обаче, действията на PC-то, в зависимост от трудността, която си нагласил, могат да се обобщят така:

Блей и се ослушвай през цялото време;

Размотавай се докато не стане прекалено късно и тогава, изведнъж се втурни в безсмислена атака;

Ръш до дупка.

Но дори и високите нива на трудност не представляват особено предизвикателство, ако си опитен RTS играч.

Единственото обяснение, което мога да формулирам за себе си е, че авторите са се целили преди всичко в създаване на добра Кампания и Мултиплейър, оставяйки Skirmish-а, колкото да се научи човек на основното, което му е нужно за игра в мрежа. Която впрочем би задоволила, както на любителите на бързия, унищожителен и динамичен deathmatch, така и на почитателите на по-спокойния темп на игра, при който технологичното дърво се разгъва плавно и се разчита на стратегическо планиране и дефензивни техники.

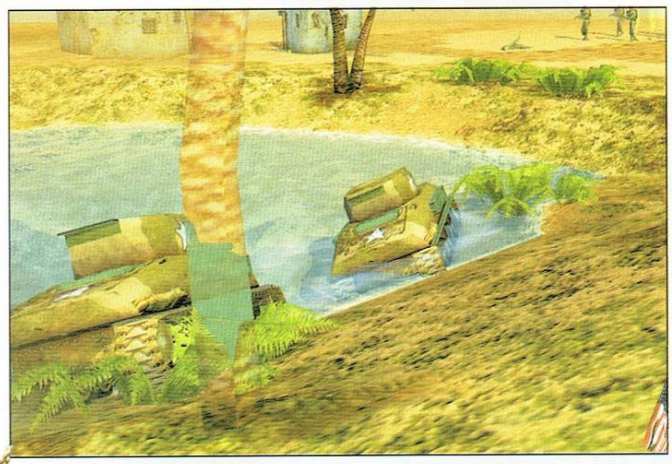
В противовес на слабия тактически ИИ, интелектът на отделните юнити е много добър. Проблеми с патфайндинга почти липсват – с изключение на някой малки забележки относно маневрирането на по-тежките машини (катапулти, балисти, танкове, оръдия) в тесни пространства. Смесените групи от различни по вид единици интелигентно избират подходящите за тях мишени, без твоята намеса. Специалните атаки (някой от които особено мощни), обаче я изискват, така че щеш не щеш си увлечен в ставащото на екрана.

Визуално играта е зашеметяваща. Това, което се случва на екрана изглежда удивително красиво. Детайлите, които се разкриват при максимален zoom са направо разточителни. Тъй като играта е изцяло 3D, 360 градусовата камера може плавно да се спусне от тактическо-птичи поглед до сами земята на нивото на отделния юнит. Разбира се така не може да се играе, но пък ясно се вижда какво старание е положено при изобразяване на сградите и единиците. В една от мисиите например, докато охранявах град, ми свършиха камъните и се наложи да потроша една красива катедрала. И докато селяните ми кортеха стените по тях се появиха дупки, сградата лека-полека се килна на една страна, изобщо – играта е пълна с подобни примери, които обикновено карат човек да поклати глава с възхита пред нечий чужд труд.

За специалните бонуси и атаките има различни анимации – коя от коя по впечатляващи. Достатъчно е да видиш ефекта на „Slash and Burn" бонуса на англичаните върху някоя гора или как е визуализирано падането и последващия взрив на американската атомна бомба, за да разбереш за какво говоря. За водните повърхности само ще кажа, че подобна вода очаква да види в UT2004, а не в стратегическа игра!

Фоновото „ошумяване" спокойно прескача високо вдигнатата от визията летва. Похвала отнася и озвучаването на персонажите от професионални актьори в цът-сцените, допринасящо допълнително за изграждане на подходяща атмосфера.

Музиката е малко безлична обаче, признавам (живея за деня, в който някой ще дръзне да поекспериментира и ще видя рицарски дъбой на фона на „We Will Rock You").



Обобщавайки мога да кажа, че страхотно се забавлявах с тази игра. Тя дойде като светлата гледна точка на персоналния ми версус за този брой – от една страна Hidden&Dangerous 2, от друга – EDMW. Без да открива топлата вода, колелото и сапуна Рик Гудман и Stainless Steel Studios са успели да създадат една разкошна реалновремева стратегия на историческа тематика, в която има от всичко по малко и за всеки по нещо.

Дори не си помисляй да се колебаеш, тази игра е задължителна!

workshop.headoff.com

Commandos III: Destination Berlin

Автор: Don Pepino

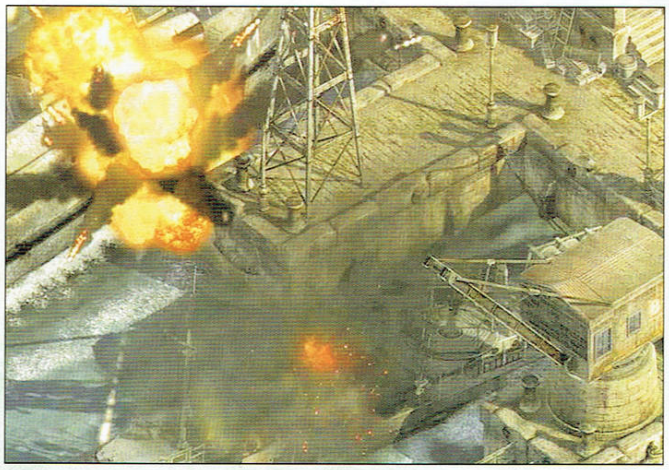
Започвам направо и ако началното изречение не ви накара да се откажете да четете по-нататък, поне ще се постарая да ви е забавно. И така: в тази игра няма абсолютно нищо ново, което да се сещам да си струва да бъде споменато, а всички промени до една само са направили продължението далеч по-скапано от своите предходници.

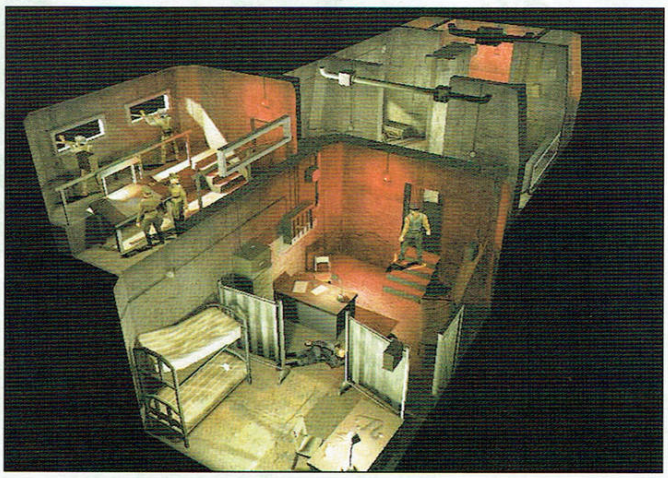
Напоследък ни заливат с продължения на стари игри, които с редки изключения се опитват да изстискат максимум пари на гърба на популярността на първообразите си. Това означава, че в най-добрия случай потребителите получават една по-лъскава версия на старата игра, комбинирана с някакви съмнителни козметични промени в геймплея. „Командосите" обаче не спират в блатото на посредствеността, а го задминават с пълен ход право в плаващите пясъци на празните илюзии. Така наречените „Командоси 3: Направление Берлин" всъщност са едно даунгрейднато продължение на втората част и целия геймплей, който предлагат минава под мото-то „да прецакаме играча". Модният (от 1945 година насам) мотив за настъпващите към Берлин съюзници присъства като злокобен плужек в цялата история. Имате 4 кампании с не-знам-колко-мисии-щото-ни-една-не-успях-да-изтърпя-до-края. Откакто руснаците станаха „от наште" вече можете да ги видите в скромните роли на фрагове в някои игри, в частност и в тази. Усещам мощната вълна на негодуване да отприщва всичките ми тъмни чакри и да раздвоява и без това лепкавия ми от отровата език (Снейк, брато, ние сме от една кръв!). Това е може би единствената игра, която от верен фен ме превърна в беснеещ мъченик. Неизброими са греховете на пиротехниците от „Руго" заради които заслужават да си изядат продукта с опаковката. На първо място е фиксираната на 800x600 разделителна способност. То и без това при по-високите резолюции (в Камандоси 2) фигурките изглеждаха толкова миниатюрни, че беше трудно да се играе. Следва уникалния за играта „zoom" - винаги крачка назад и поне три встрани от всички образци в 3D жанра и поне още толкова безсмислен (е, сега като ключнаха резолюциите трябва да е смислен). По картите пъпли с тонове всякаква растителност, чиято задача е да скрива всички важни подробности за терена и противниците, които пък ни показват бъглливите 4 фиксирани положения на камерата. Но затова си имаме нов бутон - с него виждате в червено всички противници, т.е. правим си сами проблеми и си ги решаваме като правим управлението по-досадно. Не знам дали разработчиците са пипвали някоя друга игра, освен своята собствена, но упорството им да ме накарат да селектирам персонажите с десен бутон, а да им давам команди за движение с ляв за пореден път ме хвърли в тиха ярост. Самите движения на подопечните ми командоси, които в предишната версия на играта ми се бяха сторили толкова богати и приятни, сега ме караха да си гриза ръцете от досада - за да се качат или слязат по стълба хората ви извършват някакъв странен кълчотещо-потропващ танц, който съм виждал единствено в „Tomb Raider":

Рейтинг 6.9

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

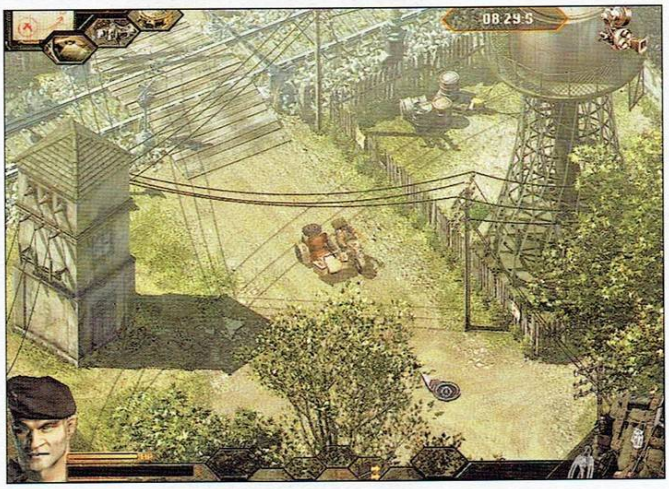
Производител: Pyro Studios
Разпространител: Eidos Interactive
Жанр: Тактическа игра
Сайт: www.commandosgame.com
PC: 700MHz, 128MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 3
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Много ниска
Време за усвояване: 3-4 часа
Масовост: Средна
Прилича на: RH: Legend of Sherwood

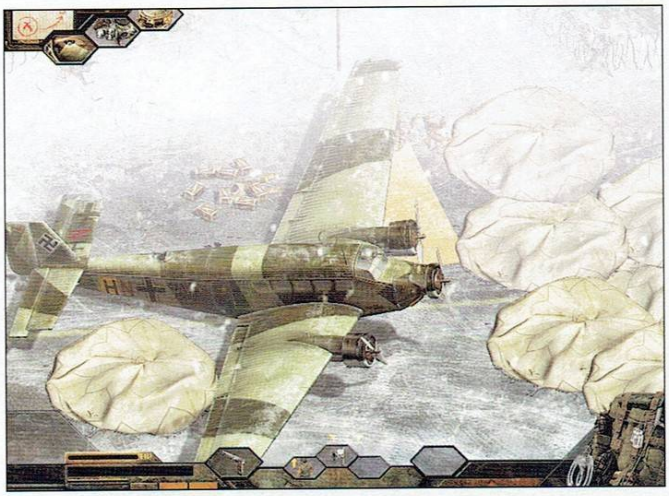




Симулатор на жена-инвалид с тежко разстройство на вестибуларния апарат и в „Prince of Persia 3D: Как да вървим по-спънато".

Друга „екстра", която продължава да гнети геймъра и в третата част е уникалната възможност да се запишеш след като вече си провалил мисията. В комбинация с дебилните клавиши за „quicksave" и „quickload" - F9 и F11 може честичко да ти се наложи да споменаваш нечии майки по адрес на отрочетата им. Позасилено, но не и ново в гейма е, че противниците ви „чуват". Ако изтопуркате близо до тях те ви „усещат" и... и обикновено викат подкрепления. И тъй като има доста мисии, в които не бива да вдигаме аларма, а и индикацията за шума вече я няма, то пригответе си стоманените нерви щото другите се късат като гащичките на студентка първокурсничка. Тук за първи път можете да „гепите" лека картечница и да постреляте на воля. Само че познайте, докато я държите не можете да тичате и да залягате, разстоянието, на което можете да стреляте е по-малко от обсега на противниците и презареждате толкова бавно, че и най-смотаният враг може да ви види





сметката. С това достойно се продължава традицията от предишните части всяка екстра да ви се поднася по такъв начин, че да се чудите дали си е струвало труда да се сдобиете с нея. Все едно ви дават атомна бомба и ви режат всички крайници, за да се наложи да активирате детонатора с език... примерно. А след като сте развили със зъби капака му и сте си пъхнали вкусово-рецепторния орган с намерение да направите късо съединение да се окаже, че бомбата е дефектна. Ха-ха-ха - геймърски хумор.

Когато надничате през различни прозорци и ключалки към затворени помещения ще можете да се порадвате на близки планове на 3D енджина на играта: грозни нисполигонални обекти и още по-грозни малки мръсни текстурки. Нивата са препълнени с най-различни дребни предмети и никога не е лесно да разбереш дали можеш или не можеш да се скриеш зад тях. Полетата на виждане на немците въобще не показват къде наистина те виждат и къде не.

От гейма са изчезнали всички участници, които малко или много внасяха нов елемент в половото и видово разнообразие на съюзниците (имам предвид бултериера и мацката - снайперист. Някой беше писал за еротизма на ритуала войниците да си помагат един на друг за окачването на акселбантите с фиби за коса. Пълна скука. О' азис на скуката!

И ако в играта видите танкове да не си помислите, че ще можете да ги ползвате, както в предишната част - тук те само ще разнообразяват скучния геймплей, за да не се оплаквате, че ви застрелват много често - сега и ще ви взривяват! Разработчиците са превърнали в изкуство да държат в тайна усложненията, на които можете да се натъкнете в мисиите. Това означава, че ще стигате до средата на някоя мисия само за да разберете, че сте безвъзвратно прецакани и трябва да я преиграваме ОТНАЧАЛО. Поредната „гореща новост" са нещастните опити да се накарат хората да играят някои мисии при динамично движещ се и настъпващ противник. Просто остарелият енджин е правил винаги от „Командосите" един походов стратегически пъзел в реално време, а стрелбата на снайпериста го превръща в един клонинг на онази игра дето пуцаш по кокошки за точки. Въпросните мисии се превръщат във фарс, защото първо трябва задължително да изгубите няколко пъти, за да разберете поне откъде идват враговете. После ще губите заради скапания интерфейс, и накрая като се запишете точно след като са ви убили някой от партито и преигравайки повторно ще се сетите как да минете мисията. Но тогава вече няма да ви се играе. За капак на всичко, играта ще ви изхвърля в Уиндоус, когато й скимне. Това последното също не е новост – и втората част имаше този навик. Около седмица продължи борбата ми с идиотщината наречена „Commandos 3" и през цялото време се лутах между дълга си на съвестен гейм-фар и нежеланието да стана отговор на въпроса къде точно е границата на търпимост към подобни опити да се пробутват лайна в бонбониери. Освен това има и някакъв мултиплейър, от който ме побиват тръпки. И сега, когато последната капка отрова попи в междуклавишието на клавиатурата ми мога да кажа и нещо хубаво за играта - МНОГО ДОБРЕ СТОИ ДО ОБЕЛКИТЕ ОТ КАРТОФИ В КОША ЗА БОКЛУК!

Очаквайте догодина „Commandos 4: Destination Recycle Bin" Всъщност не изключвам на някои от вас играта да се хареса, но нека все пак са предупредени.

workshop.neadoff.com

MAX PAYNE БРОЙ 2

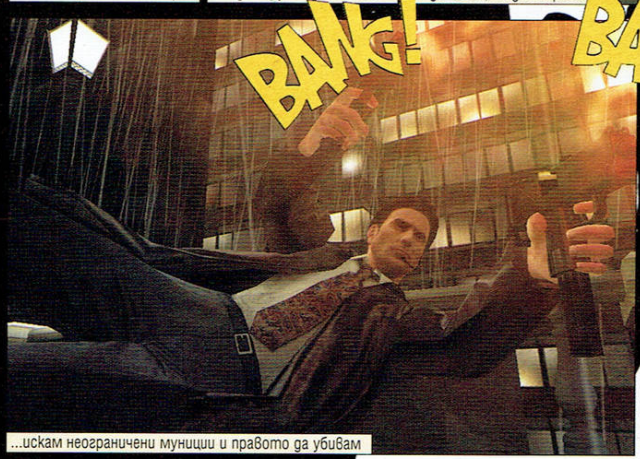
"НЕЩАТА, КОИТО ЖЕЛАЯ" ОТ МАКС ПЕЙН...

...искам да запаля цигара

...да получа едно питие

...да заспя, за да забравя

...да променя миналото



...искам неограничени муниции и правото да убивам

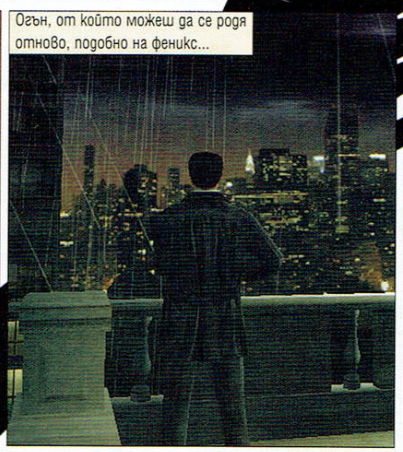
...но точно тогава, уловен в яростния водовъртеж на момента, отвъд който няма връщане назад...

...исках само и единствено нея.

Мона

Мона Сакс

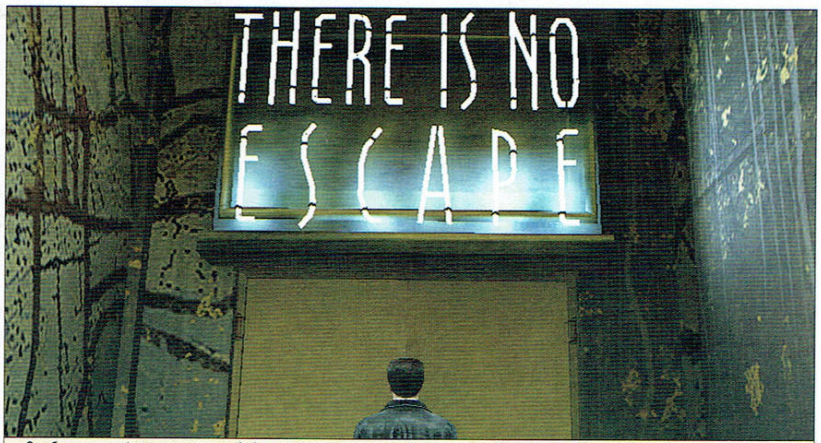
Исках да бъда жив. Отново. Заради нея. Заради тялото й. Заради гласа й. Заради огъня, който гореше в нас. В моя свят на безлична разруха избухна супернова от емоции.


Огън, от който можеш да се родя отново, подобно на феникс...

Твърде късно разбрах, че пламъците не можеха да изгорят миналото ми.

Те просто направиха сенките зад мен по-ярки.

С непоколебимостта на добре насочен куршум...



...Съдбата ми показа, че съществуването ми никога не е било нещо повече от проблясък върху косата на Смъртта. А човек не може да избяга от Съдбата си. Или поне аз не съумях да го сторя.

Затова нека мъртвите да ви разкажат моята история...

Нека мракът се разстеле край нас, обвивайки нежно и любвеобвилно белезите по телата и в душите ни.

Нека оркестърът на враговете ни засвири истеричната песен на насечените, автоматични откоси.

Нека изтанцуваме последния си танц върху косата на смъртта, преплели пръсти, притиснали плътно телата си.

Нека този миг, уловен на ръба на реалността да бъде нашата вечност.

Нека слеем устни за последен път.

Нека се погледнем в очите и видим собствените си отражения в зениците на другия.

Нека усетим как любовта ни се взривява на хиляди болезнено остри късчета неизживяност, които се врязват в нас, понесли всичката болка на света, отнемайки ни *всичко*.

Нека отметнем назад глави и нека се смеем, осъзнали, че сме измамили Смъртта, защото вече сме мъртви, мъртви много преди куршумите да ни достигнат.

Нека се смеем, докато двете последни песъчинки, *нашите* две песъчинки, пропадат в пясъчния часовник на *нашето* време, танцувайки във въздуха. Също като нас.

Нека късовете олово разкъсат плътта ни, нека кръвта ни се смеси в миг на последна интимност.

Нека бъдем заедно, докато смъртта ни раздели... след миг.

Може би си мислиш, че току-що си се сблъскал с поредното ми лирично отклонение, имащо за цел да те въведе в същинската статия. Не е съвсем така. Всъщност именно онова по-горе е същинската статия. Това по околните страници в общи линии е текст, имащ за цел да запълни празното място между снимките. Изобщо не се шегувам. Ако наистина искаш да знаеш мнението ми за Max Payne 2, пробвай да уловиш чувството, което съм се опитал да вложа в горните редове. Защото втората част от приключенията на мрачния детектив Пейн е много повече емоция, отколкото хладен сбор от обичайните гейм съставки – геймплей, графика, изкуствен интелект, звук... Това е игра, която трябва да почувстваш.

Всепроникващата тъга.

Смъртта на емоциите и смъртоносното им възраждане.

Първичната, неконтролируема агресия, разливаща се през разбития бент на загубената любов.

Неконтролируемото сексуално напрежение, пагубната страст.

Това са неща, които трябва да познаваш, за да разбереш. Добрият стар Ницше беше казал, че човек не може да научи нищо повече от това, което вече знае. Колкото и мъдра книга да попадне в неукрепналите ти ръчици, на теб ще бъде отредено да се докоснеш до мъдростта ѝ, едва когато преживеещ описаните в нея неща, когато се сблъскаш със суровата реалност. Така че, ако считаш, че Max Payne 2 е доста приятен екшън с добра употреба на булет тайма и история, поднесена в серия от комиксчета, то аз се прекланям пред невинността на душата ти. Защото за мен тази игра разтвори стари рани и остави топлата кръв на отдавна забравени чувства и настроения да ме облее отново по перверзно красив начин. Докосна места в душата ми, за които бях останал с впечатлението, че са твърде лични. Не, не съм се разхождал с черен шлифер из нощните улици, за да трепя софийските мутри. Казах ти, че може би няма да разбереш.

Но нека оставя професионализма да заговори най-накрая. Max Payne 2: The Fall of Max Payne е закономерното продължение на мрачния хит на Ramedy от 2001 година, превърнал се в категоричен култ поне по две причини. MP беше един от най-качествените представители на оставащия все по-далеч от мейнстрийма noir-жанр, потапяйки непривикналия на подобни издевателства геймър в море от мрак, болка, насилие и агресия. Освен това MP беше първата (и към днешна дата си остава изненадващо единствен) игра израз на хонконгските кадансови екшън-баталии, достигнали апотеоза на световната си слава във филма *Матрицата*. Няколкото неуспешни опита за създаване на подобни игри (тук задължително трябва да споменем фиаското Enter The Matrix, директно прекопирано в много отношения от Max Payne, който пък от своя страна беше прекопирал директно доста неща от *Матрицата*, с което кръгът се затваря) показаха ясно на цялата играеща общественост, че ако някой изобщо успее да детронира Макс Пейн то това ще бъде отново Макс Пейн. Така и стана. Или, ако трябва да сме съвсем точни – детрониране нямаше – просто Макс 1 си посмести малко задника, за да може и Макс 2 да приседне до него на пиедестала на славата. Защото първите отзиви на хората, докоснали се до играта бяха, че The Fall Of Max Payne изглежда като някакъв експанжън към старата игра. Само че, противно на всяка логика, тези думи не бяха произнесени със злостно критичен тон, а с радост. Да внесеш сериозни промени в клаустрофобично мрачната и динамична вселена на Пейн би било светотатство. И от Ramedy постъпиха по единствения правилен начин – върнаха ни на същото място, където преди две години прекарахме десетина от най-приятните часове в живота си.

Сюжетът ли? Макс се влюбва. Раздразнена от стоманената му твърдост Съдбата му готви нов удар под кръста. Обектът на любовта му е наемната убийца Мона Сакс, която по всичко личи е замесена в историята около смъртта на жената и дъщеричката му.

Рейтинг 9.5

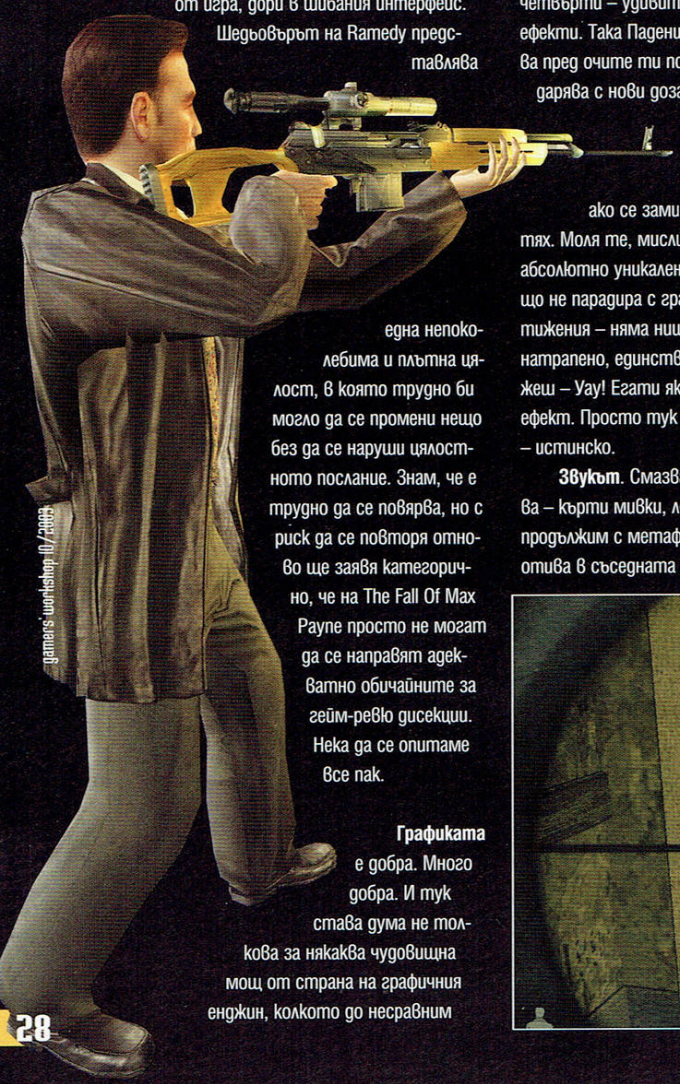
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Ramedy/Rockstar Games
Разпространител: Take 2
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.maxpayne.com
PC: PIII 1, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Висока
Прилича на: Max Payne

workshop.headoff.com

Историята следва разпокъсано-фрагментарните традиции на оригинала, отново е представена чрез серия болезнено култови комикси между отделните нива и отново започва с края си. Основната промяна е в значително завишеното ниво на остра депресивност. И мъдрост. Max Payne 2 е една чудовищна виртуална метафора за краха на надеждите и смъртта, като единствения неизменен постулат в човешкия живот. Метафора, която изобщо не се ограничава само на сценарно ниво, а е плътно преплетена в цялостната атмосфера, във фийлинга от игра, дори в шибания интерфейс.

Шедьовърът на Ramedy представлява



една непоколебима и плътна цялост, в която трудно би могло да се промени нещо без да се наруши цялостното послание. Знам, че е трудно да се повярва, но с риск да се повторя отново ще заявя категорично, че на The Fall Of Max Payne просто не могат да се направят адекватно обичайните за гейм-ревю дисекции. Нека да се опитаме все пак.

Графиката е добра. Много добра. И тук става дума не толкова за някаква чудовищна мощ от страна на графичния енджин, колкото до несравним усет към детайла и невероятно добре изпипани текстури. Играта е съхранила цялостния си крайно кинематографичен облик, издигайки го до нови висоти. От Ramedy са успели да запазят мрачния и минималистичен изглед на вселената на Макс Пейн и същевременно с това да я направят с пъти по-красива. На пръв поглед The Fall Of Max Payne наистина може да ти се стори просто като поредното ниво от оригиналния Max Payne. На втори ще видиш съвършените лицеви анимации. На трети – умопомрачителния огнестрелен реализъм. На четвърти – удивителните огнени ефекти. Така Падението ще се разкрива пред очите ти постепенно, ще те дарява с нови доза визуално съвършенство, които ще откриваш единствено, ако се замислиш относно тях. Моля те, мисли. Max Payne 2 е абсолютно уникален с факта, че изобщо не парадира с графичните си постижения – няма нищо, което да е натрапено, единствено за да си кажеш – Уау! Егати якият визуален ефект. Просто тук всичко е… ами да – истинско.

Звукът. Смазващ. Както се казва – кърти мивки, лепи плочки и – ако продължим с метафората – после отива в съседната стая да ощастливи жена ти, докато ти в захлас слушаш феерията, изливаща се от колонките на компютъра. Остриятъ и измамно лиричен цигулков мотив в музиката, грубият реализъм на картечните откоси, глухото и всеобхватно биене на сърцето по време на булет тайма и тихият, монотонен и натежал от мъка глас на Макс Пейн по време на монолизте му са поне четири неща, които за дълго ще оставят следи в паметта ти.

Изкуственият интелект също няма никакво намерение да сваля нивото на суперлативите. Може да съм се повредил, след като миналия месец се опитвах да възродя капиталистическите устои на братска Америка в компанията на дегенерати с патфайндинг по-лош и от този на бай Гого – алкохолизираният ми съсед, който след полунощ среща видими трудности с откриването на блока, входа, етажа, апартамента и леглото си. Но във всеки случай ми идеше да разцелувам забележително организираните в маневрите си лошковци от Max Payne 2. Факт е, че отвреме-навреме гадовете ми разрешаваха част от проблемите като изпозастрелваха колегите си от по-предните редици, но това го считам за човещинка. А ако ти не си на същото мнение значи не си играл достатъчно често някакъв кооперативен мултиплейър с мен. Оставяйки шегата настрана наистина мога да заявя чистосърдечно, че и по тази графа The Fall Of Max Payne не ми предложи нищо, което да ме усъмни в истинността ставащото на монитора. Включително и в няколкото прекрасно разработени мисии, когато Макс и Мона се сражават рамо до рамо и от действията на единия зависи оцеляването на другия.

Гейплей. Закономерната черешка върху гробищно черната торта на Падението. Играта на Max Payne 2 е точно толкова праволинейна и подчинена на пистолетния екшън, колкото очакваш. Единствените две забележими с просто око нововъведения спрямо оригинала са нечовешки ефектните презареждания в булет тайм моуда и два пъти по-нечовешките физически характеристики на Havoc енджина, даващи ти възможност да държиш гадовете във въздуха докато пълниш отдавна мъртвите им тела с още и още олово. А, да – и възможността в няколко нива да поемеш ролята на Смучещата Мона и да раздадеш правосъдие с вярната ѝ драгуновка. Това е. В общи линии играта ти ще протича по следния начин – влизаш в някоя стая (всъщност в единствената възможна стая – повечето врати обикновено са заключени), включваш

булет тайма (който тук се пълни значително по-бързо и забавя времето допълнително след всяко следващо убийство), избиваш всичко, което мърда и след това търсиш следващата отворена врата, за да повториш упражнението отначало. И при все това оценката за геймплей е десет. Парадокс? Ни най малко. Споделих ти, че Max Payne 2 е нещо много повече от прост сбор на отделните си гейм съставки. Думата еднообразие е нещо, което евентуално може да ти хрумне единствено, докато си седнал пред белия уърдовски лист и си седнал

да пишеш рецензии. Думите, които ще ти хрумват докато летиш във въздуха, понесен от ярост, разкъсала устоите на пространството и времето ще бъдат *агресия*, *мъст*, *смърт*. Няма игра, която да е издигнала екшъна в такъв култ. Има стотици игри с много пукотевица в тях. Но Max Payne 2 е може би единствената игра, която осмисля всеки отделен изстрел и същевременно с това броячът на оставащите пълнители спира да има значение. Значение има единствено разрухата. Смъртта. Огнестрелната ярост, пренаписваща законите на битието. The Fall Of Max Payne е първичен, изкристализирал генератор на омраза. Тази игра нагнетява непоносими количества напрежение и мъка, които могат да бъдат освободени единствено чрез пълна анихилация на всичко. В Падението няма базука, няма гранатомет. Няма нито едно всепомитащо оръжие. Дори снайпера, гранатите и молотовните коктейли рядко убиват от веднъж. Враговете трябва да страдат, да усетят как вътрешностите им се разкъсват, да видят дълбините на дулата ти и да усетят вкусът на собствената си кръв преди да потънат в ада на вечната си агония. Подлудяващо е. Всъщност цялата игра е подлудяваща.

Атмосферата мачка. Усетът към детайла превръща играта в болезнено изкривен и стряскащо реален огледален образ на действителността. Из Max Payne 2 са разпилени огромно количество проблясъци на гениалност, които спокойно би могъл да пропуснеш, просто защото те не са там заради теб. Те са там, защото там им е мястото. Истерично смешни неща като показанията на някакъв пич в полицията за самоубийството на жена му и любовника ѝ, които са се нарязали с бензинова резачка в собствената му вана, за да го натопят. Или сърцераздирателни моменти, като записа на подслушвателното устройство, прикачено към телефона на Макс, уловило едно негово

обаждане до секс телефон в отчаян опит да сподели с *когото и да* е мъката си. Телевизионните сериали, излъчвани упорито по всеки наличен телевизор в играта. Буквално хилядите препратки. Подслушаните диалози. Невероятната самоирония на авторите...

Освен всичко останало левъл дизайнът е неописуем. Пропускайки праволинейността на нивата, в тази игра можеш да видиш неща, които са изкуство в най-чист вид. Тук ще спомена само разходката край изоставените сетове на измисления хорър сериал *Address Unknown*, които са стаили в себе си параноя, страх и лудост достатъчна за три хорър филма. Колкото до кошмарите на Макс... не, тях наистина трябва да ги видиш лично.

Падението на Макс Пейн. Винаги съм казвал, че няма съвършени игри. Факт. И ако изневеря на цялостната си идея относно Max Payne 2 и я принизя към подобна констатация ще трябва да ти кажа това, което вече несъмнено си чул. TFOMP е дори по-кратка от предшественика си. Спокойно можеш да я изиграеш за шестседем часа. Друг е въпросът, че да се оплакваш от шестте часа на тази игра за мен е като да мрънкаш, че *Жега* е дълъг само 171 минути. Всяко парче от пъзела на The Fall Of Max Payne попада толкова перфектно на мястото си, че за мен разместване в каквато и да е посока би довело до разводняване на цялостната концепция и влошаване на крайния резултат. За мен Max Payne 2 е внушение, което просто не би могло да изглежда по различен начин.

Какво да ти кажа за финал? И без това тази статия падна в жертва на прекалено много лирични забежки, мир на праха ѝ, дано Всемогъщият бог на обективната и информативна журналистика се смили над душата ѝ. Така че защо да изневерявам на себе си в самия ѝ край. Предполагам не си чувал за античния китайски поет Ли Шан Ин, редил йероглифчета през девети век. Е, сега ще чуеш, защото два реда от неговото творчество подхождат чудесно на цялостния фийлинг от историята на настоящата игра.

„Никога не оставяй сърцето си да се отвори с пролетните цветя. Един пръст любов – един пръст пепел."

Изкуството наистина е вечно.

- Snake

Теми за размисъл

Джеймс Маккафри, любимият на всички ни озвучител на мрачния мистър Пейн, най-вероятно е любимец и на баба ти, защото е участвал във фундаменталната сапунка "Докато свят светува"...

Ако финалът на играта ти се е сторил прекалено драматичен пробвай да преиграеш The Fall Of Max Payne на по-висока степен на трудност.

В The Fun House, в стаята на Мона, на стената виси плакат за кунг-фу филм, на който е изобразен мистър Пейн, раздаващ ритници по добре познатия от небезизвестния мод за Max Payne начин. Според плаката главната роля във филма се изпълнява от Кен И, който е - точно така - автор на мода.

Един от телевизионните сериали, които вървят по телевизията в играта се нарича Dick Justice и е очевидна препратка към първия Max Payne. Една от репликите на Дик те повали бездиханен от смях със смъртоносната си самоирония: "Лицето ми беше замръзнало в неизменна гримаса, предполагаща, че страдам от запек".

Като си говорим за смъртоносна самоирония няма как да не споменем случайния диалог между полицаите Милър (!) и Брусард (!!) в гаража на управлението, които... абе хайде да не ти развалям удоволствието. It will be done when it's done.

Уеб адресът на друг сериал от играта - www.addressunknown.tv - написан в уеб браузъра ти те изпраща директно към www.maxpayne.com.

В болницата в началото можеш да видиш серия от детски рисунки, изобразяващи полицейска кола, караща към къщи, щастливо тричленно семейство, мъжът в което поразително прилича на Макс, зловещо зелено чудовище, очевидно символизиращо V-дрогата, жената и детето обляни в кръв и най-накрая плачещият Макс.

Озвучението на руснака Влад е поверено на Джонатън Дейвис от Кот. Добър руски акцент вади момчето, спор да няма.

На няколко места в играта се среща надписа Redrum - препратка към филма на Стенли Кубрик „Сиянието", направен по едноименната книга на Стивън Кинг.

workshop.headoff.com

Hidden & Dangerous 2

Автор: Duffer

През 1999 г. Illusion Softworks пуснаха игра, която се превърна в крайъгълен камък на нов игрови жанр – тактическият шутър. При все неизброимите си недостатъци - рояци досадни „буболечки", отвратителен патфайндинг и трагичен изкуствен интелект, именно Hidden & Dangerous въведе геймплея, чиито основни отличителни черти са внимателното планиране, отборното координиране и операциите тип „един изстрел – един убит". Това е заглавието, утъпкало пътя на игри, като SWAT и Rainbow Six сериите (които, трябва да призная, се справяха в пъти по-добре с интерпретацията на темата).

След спорния успех на H&D 1, Illusion Softworks набраха скорост и следващият им проект - „Мафия" – бе просто безапелационен шедьовър.

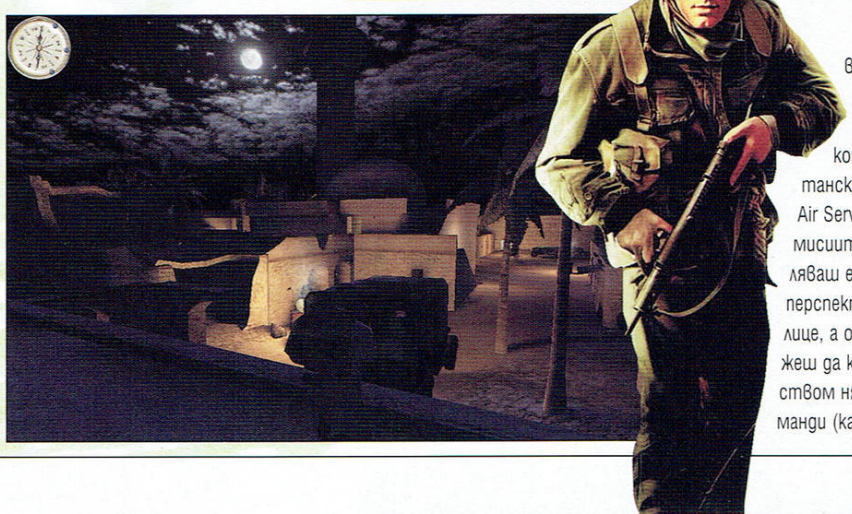
В светлината на това се предполагаше, че комбинацията между Hidden & Dangerous 2 и LS3D (графичният енджин на „Мафия") ще бъде следващият печеливш ход на компанията. Опирайки се на кулинарни метафори бих казал, че след не особено изискания ордьовър (H&D) и изтънченото основно ястие, поднесено с невероятен стил (Mafia), по силата на логиката на градацията се очакваше десертът да стовари връз сетивата ни своеобразен коктейл от гастрономическо великолепие, изящество и наслада.

Надигайки капака на сервираното плато обаче, префиненото ми обоняние бе нокаутирано от тежка воня на старо зеле, обилно гарнирано с лоясали свински пръжки, а лигите, който бях почнал да разточвам набързо си свиха сърмите, врътнаха се и тръгнаха обратно в панически ужас, почти пробивайки ми дупки в синузите, при което временно изпаднах в кома.

Първата голяма и миризлива зелка се оказа историята. Не знам дали това е някакъв международен заговор или просто белег за генералната липса на въображение, когато нещата опрат до темата „Втора световна война", но стигне ли се до нея креативността на гейм-сценаристите рязко секва. И тук за фабула изобщо не може да се говори – просто поредица от несвързани помежду си мисии с нарастваща сложност. Въпросните се отключват в определена последователност, назована с гръмкото име „кампания".

Рейтинг	7.0
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Illusion Softworks
Разпространител: Gathering of Developers
Жанр: Тактически шутър
Сайт: www.hidden-and-dangerous.com
PC: 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Неоправдано висока
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 20 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: H&D 1, SWAT 3, Rainbow Six



Както и в първата част, разполагаш с до четирима „елитни" командоси от британските SAS (Special Air Service). По време на мисиите пряко ще управляваш един от тях в перспектива от трето лице, а останалите ще можеш да командваш посредством няколко прости команди (като „Следвай ме!", „Стой на място!", „Атакувай!", "Не стреляй!", „Хвърли граната!", „Прикривай ме!' и т.н.). Командите се задават от специално меню.

В началото на всяка мисия можеш да подбереш от наличния военен състав четиримата, разполагайки и със съмнителната привилегия да ги съоръжиш, избирайки леки, средни и тежки оръжия, муниции, експлозиви, униформи и специална екипировка като бинокли, компаси, фотоапарати – разнообразието наистина е голямо.

Режими на игра са:

Кампания, която можеш да играеш с група командоси или само с един войник в режим „Самотен вълк".

Самостоятелна мисия – избира се измежду 20-те налични.

Carnage mode - задължителен обджектив е избиването на всички врагове по картата. Иначе самите мисии са много разнообразни. Локациите варират от заснежените фиорди на Норвегия, през крайбрежието на френския бряг (Нормандия), пустините на Северна Африка, тропическите гори на Бирма, та чак до сърцето на окупираната от германците Европа, австрийските Алпи и Чехословакия. Задачите за изпълнение са интересни и разчупени – от чисто диверсионни операции в тила на врага, свързани с взривяване на мостове, летища и военни съоръжения до спасяване на военнопленници, разузнаване и „search & kill" мисии.

Похвални слова заслужават брифингите към всяка мисия – поднесени под формата на кратки филмчета, в които ясно и точно се дефинират поставените цели.

Играта започва с добре направен туториъл, в който подробно е обяснено всяко едно действие – от управлението на войниците до боравенето с различните оръжия и поставянето на експлозиви. Дотук всичко изглежда перфектно, но като стана дума за туториал още там ще се запознаеш с един немаловажен факт: H&D2 е игра за хора с железни нерви и неизчерпаемо търпение.

Първата неприятна изненадан идва от безбожно големия брой на клавишите за управление. Всичко онова, което в игри като „Splinter Cell" се извършваше с един, максимум - два клавиша, в H&D2 изисква 4 или 5. Накратко присъдата за интерфейса е „юзър-ЪНфрендли".

След края на обучението следва момента с подбор на екипировката. Тук пък ще се сблъскаш със следващата крещяща недомислица от страна на разработчиците – вариантите за екипиране наистина са много, но коя е най-добрата за съответната мисия? На практика нищо не го подсказва достатъчно красноречиво. Едва ли не, трябва първо да попаднеш на мястото, да изиграеш сериозна част от мисията, да се ориентираш добре в обстановката, след което да рестартираш, да се върнеш в началото и, вече знаейки от какво ще имаш нужда, да екипираш бойците. А това, съгласи се, в най-добрия случай е досадно. Бутон за автоматично екипиране има, но те съветвам да не му се доверяваш; опитът ми говори, че действа на случаен принцип и товари командосите просто с *някакви* оръжия, без да се съобразява със задачите, които трябва да изпълнят.

***Пример**: Мисия No 2 - трябва да проникна в подземна лаборатория и да заснема прототипите на секретен германски самолет. Мисията е за един войник. Доверих се на автоматичното екипиране. Добрах се до лабораторията, влязох, изтрепах всичко живо и доволен тръгнах да снимам. Отворих инвентара и... познай, какво липсваше там.*

Освен това инвентарът е ограничен, командосите могат да носят екипировка с определено тегло и това е нещо, с което неизменно ще се съобразяваш, така че наистина е от значение правилно да подбереш всяко нещо, което слагаш в него!

В играта е въведен и лек ролеви елемент – всеки от войниците ти има следните базови характеристики: *Здраве, Сила, Издръжливост, Стрелкови умения, Безшумно промъкване, Първа помощ, Lock picking*. Тези характеристики постепенно растат по време на кампанията – стига съответния войник да оцелява. Което, уви, е задача, чието постигане успешно бива спъвано от недобрия изкуственият интелект на управляваните от компютъра братя по оръжие, съчетан с крайно нелогичния алгоритъм за намиране на пътя (pathfinding) и многобройните бъгове – всичко това довело ме до прозрението, че поне в 2/3 от мисиите партньорите ми са по-скоро излишен, и понякога – смъртоносен багаж. Въпреки сравнително гъвкавото командно меню микромениджмънта, особено под вражески обстрел, поглъща неоправдано много време. Играта принципно може да се стопира по всяко време и да се дават заповеди в т.нар. „тактически режим", но той е толкова зле изпълнен, че е практически безполезен.

В крайна сметка всичко това снижава удоволствието от играта.

Най-странното е, че въпреки всички посочени недостатъци, поне на външен вид не личи играта да е правена „през куп за грош" – тъкмо напротив.

Великолепният енджин на „Мафия" блести в цялата си прелест – дори ще си позволя да изкажа еретичната мисъл, че в някой от нивата графиката се доближава като качество до заглавия като „Max Payne"! Левъл дизайнът е страхотен и се набива в очи внимание към детайла – като се започне от пропагандните плакати по стените и се стигне до отличителните знаци по униформите на войниците. Самото оформление на играта също ми допадна доста – особено подборът на фоновете, на които се зареждат мисиите, както и FMV филмчетата между тях.

Добра дума заслужават и звуците. Музиката е ненатрапчива и създава подходяща атмосфера, ефектите са реалистични, впечатление прави и фактът, че за разлика от повечето игри по темата, вражеските войници не говорят английски с кофти акцент, а тъкмо напротив – германците шпрехат немски, жабарите – италиански, а японците си лаят по тяхно му.

И тук на преден план излиза въпросът – защо по дяволите пичовете от Illusion Softworks са си дали толкова труд да направят такава красива опаковка, а са пропуснали съдържанието? Разбира се H&D 2 е задължително заглавие за всеки уважаващ себе си почитател на този жанр, но не съм сигурен, че може да запали пожара на страстта към тактическите шутъри в сърцето на някой новопокръстен.

workshop.headoff.com

Patrician III

Автор: Damond

Нека превъртим часовника седем века назад...

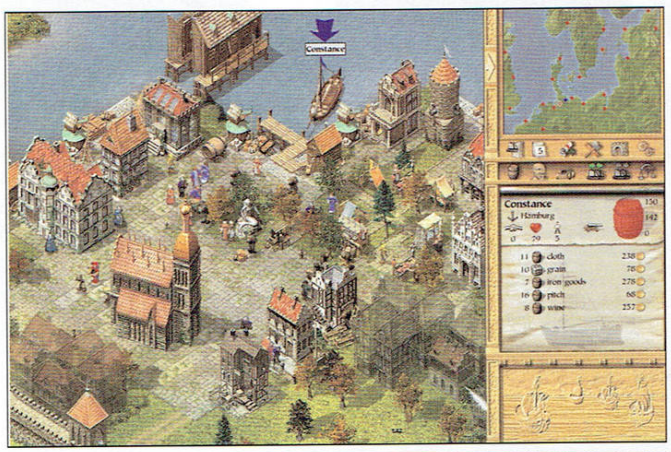
Преди Великите географски открития, златото на ацтеките и преселването на част от изметта на Стария континент в току-що откритата земя на неограничените възможности, около Европа кръстосват платноходите на Ханзата. Това е времето на търговците, в чиито ръце е съсредоточена цялата власт на средновековния град и които не се свенят да сключат съюз дори с ужаса на морето - безмилостните пирати. Над всички амбиции и дребни стремежи като Дамоклиев меч надвисва сянката на най-страшната заплаха – чумата: Черната смърт на тогавашния свят. Държавните граници са размити, национализмът е все още само неразбираемо понятие от далечното бъдеще. Градовете са свободни и независими, всеки управляван от свой княз и от най-могъщите представители на бюргерското съсловие.

Подобно на колегата Duffer, окачил се с гордото прозвище д-р Експанжън, аз смятам да си лепна едно Симюлейшън мастър *[мистрес, колежке, мистрес – бел. ред. „филолога"]* и да ви разкрия цялата прелест на настоящата стратегия/търговска симулация в реално време. Колкото и странно да звучи, това последното не бе изречено с ирония – Patrician III е игра, която може да те завладее, но е трудно да разбуди задрямалото вдъхновение и да те подтикне да я увековечиш с думи.

Рейтинг 7.8

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Ascaron
Разпространител: Ascaron
Жанр: Стратегия
Сайт: www.ascaron.com/gb/gb_patrician3
PC: 450MHz, 64MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Patrician сериите, Anno



Първоначално трябва да се проведе трудния избор между интересните, но ограничаващи действията кампании и стандартния сингъл *[изборът е илюзия колежке – бел. ред. „архитекта"]*. Всъщност и в двата случая започваме нашето историческо пътешествие от малкото магазинче, сгушило се в сянката на огромни сгради в готически стил в голям град, кипящ от живот. Ти си просто един от многото играчи, опитващ се да си пробие път към върхушката със зъби и нокти. Светът прекрасно се справя и без теб – не си the chosen one или дългоочаквания спасител, за когото се разказват легенди. Единственото, което притежаваш, са малко, кой знае откъде докопани пари и едно мижаво корабче. Как се забогатява в подобни условия ли? Ето как.

Играта любезно разяснява как родното ти място е специализирано в производство на определен вид стоки, следователно са му в излишък. За сметка на това отчаяно се нуждае от други, които могат да се открият на поносими цени само в Осло. Но пък там няма суровини за производството. От своя страна суровините са точно в противоположна посока, например в Рига. Започва се едно нескончаемо обикаляне из пристанищата, сравняване на цени и пресмятане на евентуалната печалба. А числата бързо се менят. С увеличаването на количеството на даден продукт в града, цената му се смъква пропорционално – това ще рече, че ако имаш 15 товара китова мас, продажбата на повече от 4-5 е изключително неизгодна, тъй като стойността им на пазара постоянно пада и накрая става по-ниска от средната, на която са били закупени. След време се оказва, че е непосилно да се задоволи търсенето само с един-единствен кораб, още повече, че ако се наложи поправка, той остава на док със седмици. Постепенно може да се построи и цяла флотилия, но става доста объркващо. Тогава за по-удобно управление и защита срещу пирати корабите се групират в конвои.

Нищо на този свят не е сигурно, особено ако се отнася до селското стопанство. Търсенето и предлагането се влияе силно от сезона – есенно време всички се запасяват със зърно, защото от ноември нататък то не само поскъпва чувствително, а и трудно се намира. Очакваш да откриеш подправки в града, който е най-голям производител, намерил си и къде да ги пробуташ, потриваш мислено ръце, но се оказва, че точно в този момент там са по-скъпи, отколкото в съседните градове. Нерядко след като си кръстосвал морето седмици наред, се оказва че някой те е изпреварил с по-малко от ден. Само за да намериш проклетата вълна си нарушил бойкота срещу Лондон, рискувайки солидна глоба. Разбира се, докато се върнеш, цената ѝ автома-

тично е паднала. Като талантлив търговец не можеш да допуснеш подобна загуба и отново отплаваш в търсене на град, който по някаква случайност се нуждае от всичките тези бали, пълнещи трюма. След известно време вълната е продадена, мястото ѝ е заето от месо, за което богатите граждани дават мило и драго. По пътя попадаш и на невероятно евтина бира – единственото удоволствие на бедняците – и тъй като корабът е претъпкан, я зарязваш в някакъв забутан склад на другия край на континента. Идеално знаеш, че в родния град има големи запаси от тази жизненоважна течност. Прибираш се доволно вкъщи и о, изненада! – малкото останало пиво е на безбожни цени и всички роптаят. Продаваш месото със значително по-малка печалба от предвидената, но жертвата си заслужава – все пак репутация гоним. Вече се приготвяш да тръгнеш обратно за бирата, като пътем стовариш и някакъв пътник с дълбоки джобове, когато в най-прекрасния момент избухва бунт сред моряците– било им омръзнало постоянно да пътуват. И те били хора, и те искали да стъпят на твърда земя. Ми да стъпват, бре, мамицата им. Целият екипаж бива позорно изхвърлен, а ти, от своя страна, отиваш в таверната, където винаги се навъртат безработни моряци и всякакви типове със съмнителна репутация. Там, между другото, се срещат и пиратски капитани, които дават 60% от плячката си, ако им бъде осигурен кораб. Но пък покрай подобни рецидиви, три пъти ме разследваха заради връзки с подземния свят и плащах глоби. С последният от тях даже само разговарях, без да му поръчам каквото и да е, но изглежда гражданите с будна съвест са ме засекли.

Не е лесно да си търговец...

Ако някой смята, че концепцията на играта се изчерпва с казаното дотук, ще го разочаровам. Още не сме си говорили за по-важната част – развиването на родния град. Защо да купуваме продуктите, като можем сами да произвеждаме суровините и след това да ги закараме в град, където ще се преработват *['щото ще се преуморим – бел. ред. „пресметливия"]*? Всяка индустриална постройка изисква определени ресурси – тухли, желязо, платове, както и да достатъчно работна ръка, за да функционира на 100%. За привличане на повече паплач, която да се труди, се строят къщички. Ползата е двойна – наемът си го плащат от заплатите, пък и така се увеличава населението, градът нараства. Освен сградите за собствено ползване – офиси, складове и споменатите работилници и ферми, при добро желание може да се заделят пари и за общественото благо – нови пътища, училища, болници. Това охарчване съвсем не е плод на човеколюбие – налага се да се поддържат доволни гражданите от трите слоя на обществото: бедни, заможни и богати. Така се печели репутация, която позволява изкачване в йерархията – до член на градския съвет, кмет или патрициий. Сигурен начин за увеличаване на популярността е организирането на празненства – джобовете отъняват, но гарантира успех на следващите избори. Много добре се котират и дарения за бедните – хем почиства склада от залежала стока, хем всички се радват.

Последната част от играта, за която ще ти разкажа, са морските битки. В началото са достъпни само три вида кораби: snaikka, crayer и cog, като с времето се появяват и останалите. Коритцата се различават по максимален брой на моряците, вместимост, скорост и оръжия (катапулти, балисти, оръдия). На екипажа може да се раздадат мечове, лъкове или бомбарди, което улеснява абордажа. Из моретата и океана се навъртат и пиратите – кога спонсорирани от богати граждани (като теб самия), кога на свободна практика, те не пропускат възможност да присвоят товара на нечий платноход и да се отърват от уликите, командировайки го към дъното. Корабите се движат по вятъра, посоката му се маркира от периодично преминаващи бели облаци. След известен брой маневри заставаш странично спрямо вражеския съд и започваш да се стреляш. Ако двата кораба са достатъчно близо, може да заповядаш и абордаж - печелиш съд, макар и доста повреден, ако си прекалили с гюлетата. В случай, че не ти трябва, просто го потапящ.

Графиката е 2D, приятно шарена. Не мога да я нарека забележителна, но е доста симпатична. Градовете и околностите им на пръв поглед изглеждат идентично, но с по-старателно вглеждане изпъкват разлики, в зависимост от местоположението и сезона. Дъжд, мъгла, сняг, разцъфнали дръвчета... Навсякъде щъкат разнообразно облечени хора, в ковачниците се размахват чукове, край кошерите се издигат рояци пчели (е, за последното се изисква много внимателно взиране).

Звукът не изпъква с нищо забележително, трудно може да си спомните някоя мелодия секунди, след като сте дали quit. Поне за мен единственият спомен е гърменето на корабните оръдия *[за съседите също; намали го този звук най-сетне – бел. ред. „домоуправителя"]*.

Какво да ти кажа накрая… играта е добра, макар и леко безлична – до степен, в която липсва желание за оплюване или възторжени похвали. Да речем, че е някъде в златната среда, каквото и да означава това. С чиста съвест мога да ти я препоръчам като занимание за убиване на скуката. Пък току-виж си се зарибил.

worlshop.headoff.com

Call of Duty

Автор: Alex III & Freeman

На хората често им се случва да си изграждат стереотипи на поведение и после да не могат да се отърват от тях. Нещо подобно се е случило с програмистите от Infinity Ward, повечето от които са ни познати с работата си в 2015 по Medal of Honor: Allied Assault. Не е чудно, че новата ни, макар и задочна среща с тях става по повод на идентична по концепция и технология игра. Казват, че повторението е майка на знанието, но от друга страна всяко правило си има изключенията. Да запрятаме ръкави и да видим как стоят нещата в действителност.

Рейтинг 8.0

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Infinity Ward
Разпространител: Activision
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.callofduty.com
PC: PIII 700Mhz, 128MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Висока
Прилича на: Medal of Honor

Обикновено прегледите на игри започват с историята, обаче в случая това е малко трудно - последната липсва. Налице е поредица от практически несвързани една с друга мисии, или по-точно – три преплитащи се серии от мисии, по една от американска, английска и руска страна. Събитията се развиват през трите последни години на войната – от 1943 до 1945, като характерните действия на всяка от страните в този период са хванати горе-долу вярно, но обединяващото между тях (освен един-двама изкуствено вкарани в действието общи герои) е съвсем малко.

Същинската част на играта, след интрото и обучаващата мисия, започва с деня на десанта в Нормандия. За моя изненада обаче не ме чакаше поредната версия на до болка познатия на всички ни Омаха Бийч – нещата започнаха по другия възможен начин, а именно – със скок с парашут в тила на врага няколко часа преди часа на основното нападение. Оттук нататък действието се намести в познатия коловоз – 1. намираш поредния фашист, 2. намествиш мерника върху него, 3. застрелваш го, 4. връщаш се на 1.

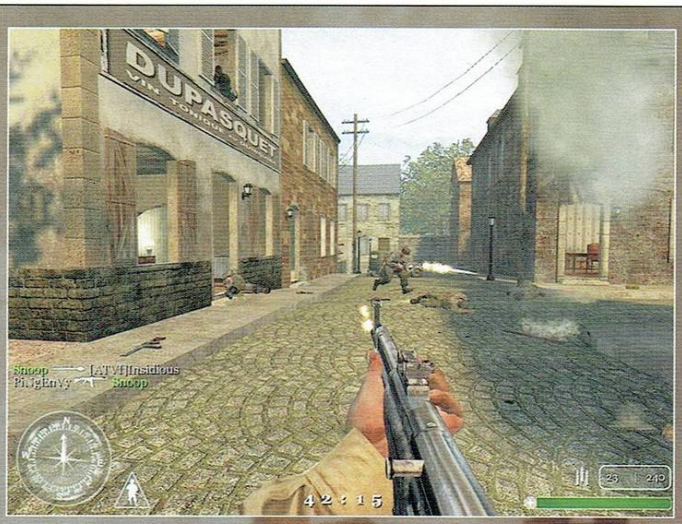
Добре де, поизлъгах. Ако човек се опита да следва буквално горния алгоритъм, едва ли ще стигне далече. Не случайно в играта има бутон за клякане и залягане – съвсем в духа и на истинската война, жизнено необходимо е да се използва всяко укритие и постоянно да се опитва да минимизира площта, която излага като мишена пред прицела на враговете.

Във вид на прикрития може да срещнете дори умрели крави, – надлежно заколени и удобно наредени в посока към врага – което говори за играта и създателите ѝ две неща:

първо, Бриджит Бардо не е сред потенциалните фенове на заглавието, и второ – в Infinity Ward не са изгубили склонността си да преписват от киното и от „Спасяването на редник Райън" в частност.

Call of Duty не е от екшъните, в които главният герой самосиндикално изтребва цели полкове. Новото поколение игри поставя нова повеля – „На война никой не се сражава сам". Затова в CoD с вас през повечето време ходи между отделение и взвод съюзнически войници, с които заедно се хвърляте в атака срещу озверелия враг! Заедно тичате срещу картечниците, заедно обстрелвате неприятелските позиции, и съответно заедно се криете от куршумите зад кравите. Следователно – нужни са повече крави, за да има място за всички.

Да не си помислите обаче, че съекипниците ви вършат кой знае каква работа, освен за да отклоняват част от противниковия огън към себе си. Да не си помислите и че имате какъвто и да било контрол над тях. Правят каквото си знаят, а за капак казват и на вас какво да правите. Най-добре ги слушайте внимателно – в повечето случаи нивото може да се мине по един-един-



ствен начин, а вашите хора явно имат пряка радиовръзка с бог, понеже винаги успяват да налучкат правилния от пръв опит. С други думи – играта е безапелационно, бих казал – до болка линейна. До болка, понеже отклоните ли се за секунда от „правия път", ви чака лоша изненада – в по-безобидния случай удряте „на камък", т.е. опирате в някоя стена, в по-лошия – настъпвате мина, застига ви безпогрешен снайперски изстрел в главата или зад ъгъла ви се усмихват дулата на местния немски отряд за разстрел – в следващия миг вече сте мъртви). Алтернативни пътища, тайни места, скрити „съкровища" (пък били те и във вид на обикновени, делнични аптечки и муниции) в играта просто няма. Ако някъде има нещо важно, то ще бъде:

а). поставено по средата на царския път, така че и слепец да се спъне в него;

б). обозначено на картата;

в). там, където някой ви е казал, и до него ще се достигна по начина, по който ви е казал – такъв „някой" винаги се намира.

Не че възразявам срещу опростяването на геймплея, но от един момент натам подсказките започват да дразнят.

Обаче, ако човек се абстрахира от факта, че се отнасят с него като с бавноразвиващ се - ако вместо това се оставите действието да ви направлява и атмосферата да ви погълне – тогава ви чакат наистина незабравими моменти. През всички мисии – от първата до последната – като червена нишка минава някакво неопределимо, и все пак ясно осезаемо усещане за „военност". Напрежение, чувство за *неотложност*, планирана и овладяна истерия на ръба между хладния разум и паниката, неконтролируемият хаос на голямото сражение и имагинерният ред, който човек създава на ръка разстояние от себе си, докато всички врагове пресичат мерните си линии върху гърдите му... Внезапна, обърквяща брутална и внимателно обмислена стратегия за унищожение се преплитат една с друга, докато действието и съзнанието ви не се слеят в конгломерат от стрес, рефлекс и неповторима военна атмосфера. На микрон от повърхността на монитора съществува слой на реалността, отвъд който преставате да разсъждавате – вместо това се потапяте в ставащото на екрана и го оставяте да ви носи. Call of Duty успява да ви пренесе *там*.

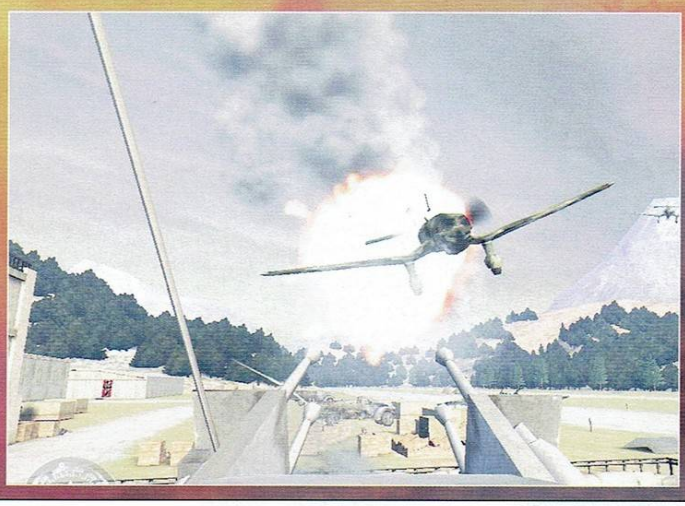
Или поне – да го прави през по-вечето време. Защото някъде към средата на играта природата на действието се променя радикално. Поредицата от десанти, саботажи, промъкване и прочие партизански по същността си мисии приключва, за да ви запрати без предупреждение на източния фронт, в ролята на редови руски пехотинец. И чудесното впечатление, натрупано до този момент, става на пух и прах за точно две минути.

Разбирам, че когато човек се опитва да пресъздаде под някаква форма непознати за него събития, трябва да почерпи знания и впечатления от външни източници. Това, което винаги ще остане загадка за мен е обаче защо когато се отнася за славянски и не дай боже руски въпроси, всички западняци безпогрешно успяват да улучат най-неподходящите такива. Дали понеже изобщо американците са повърхностен народ, дали защото са склонни да се подвеждат по сензационното, дали заради промитите си мозъци, но руската част на CoD започва с римейк на една от най-безумните сцени, които киното е виждало напоследък, а именно – началото на „Враг пред портите". За незапознатите следва кратко описание: тълпа уплашени, ***невъоръжени*** войници ги превозват в лодка през Волга, за да се включат в битката за Сталинград. Наоколо падат снаряди, взривяват се бомби, близките лодки потъват, а в цял ръст се е изправил въоръжен с автомат комисар-комунист, който се опитва да води пропаганда, докато хората явно са си глътнали езиците от ужас, но не смеят да си кажат. Слизат на брега и там заварват други комисари да раздават на един човек пушка, на следващия патрони, и да повтарят монотонно в мегафоните си, че „Човекът без оръжие да следва този с винтовката до себе си. Ако войникът с винтовката падне убит, човекът до него да я вземе и да продължи атаката. Човекът без оръжие да следва този с винтовка до себе си..." Наоколо – ад, взривове, страхът се носи из въздуха гъст като дима на пожарите, и единственото, което явно спира паниката и безумното бягство назад е по-големият страх от картечниците и автоматите на комисарите в тила. Безумие! Ако руснаците бяха воювали по този начин при Сталинград, не само нямаше да обкръжат и унищожат четвъртмилионната въоръжена до зъби войскова групировка на Паулус, ами нямаше да могат да им съберат пръснатите телесни части чак до Кавказ. Не ми ли вярвате?

„Сталинград стана символ на мъжеството и твърдостта на руския народ и заедно с това символ на човешкото страдание. Този символ ще се съхрани завинаги. Бъдещите поколения трябва да могат с очите си да се убедят във величието на удържаната от вас победа" – У. Чърчил.

Сталинград е легенда заради несломимия дух на руснаците в тази битка, но отвъд океана този дух е загадка, илюзия, призрак, вселен в душите на войниците не от дълга пред родината, а от опрените в гърбовете им цеви. Има неща – съвсем естествени и ясни, които един американец не би могъл да разбере. Това, което аз не разбирам, е защо при това положение е тръгнал да ги пресъздава и показва на другите.

Руската част от кампанията, за разлика от американо-английската си посестрима, се занимава не с



workshop.headoff.com

епизодични диверсии в тила на врага, а с действието на самия фронт – в това отношение поне създателите на играта са останали верни на историческата истина. Почти изравненият със земята Сталинград с боевете си за всяка къща и всеки етаж, после – Варшава, форсирането на Одер, и накрая Берлин – като изключим неуместните и извадени извън контекста на тогавашното време брифинги между мисиите, атмосферата е прекрасна. Има един момент там, когато трябва да завземете ключова сграда в Сталинград и да я задържите, докато пристигнат подкрепленията...

десетте минути, прекарани в това ниво, според мен, трябва да влязат в историята!

Изчистването на снайперите и щурмът на сградата са само началото, следва неистовото усилие да отразите щурма на поне батальон германци, подкрепени от танкове. Четирите етажа на къщата се превръщат в огромен капан, където руснаци и немци постоянно си сменят местата и ролите, докато накрая вече не е ясно кой е защитник, кой – нападател, и по кого стрелят оръдията на танковете отвън. Разривите разтърсват всичко из основи, падат стени, грохотът зашеметява, времето се разтяга, погледът се замъглява, слухът изключва и битката се пренася сякаш в друг свят – нереална, но все така смъртоносна. Ефектът на оглушаване е нещо страхотно – в този случай копирането от „Редник Райън" & Co. е повече от оправдано. Браво на Infinity Ward.

Споменаване заслужават мисиите, където се возите/управлявате кола, камион, оръдие и танк. Направени са много добре, особено танковата битка – ако се прибави малко реализъм по отношение здравината на танковете, Call of Duty би могъл да се сравнява с истинските симулатори на подобни машини. Отново браво.

По отношение на оформлението, CoD не блести с технически иновации – все пак, тя е базирана на добрия стар, макар и много пъти преработван Quake 3 енджин. Държа да отбележа, че ако изрично някой не ми беше казал, не бих могъл да се сетя за античността на технологията, която задвижва играта – без да блести с нещо конкретно, тя изглежда изключително добре, особено в движение. Откритите пейзажи са много убедителни, а растителността, сградите, машините и теренът са детайлни, а в доста ситуации - и красиви. Но най-вече – всеки детайл от всяка сцена в играта е подчинен на общата идея и атмосфера на войната. По отношение на звука единственото, което ме подразни, е липсата на разнообразие на звуци за стрелба – различните оръжия от един и същ клас издават един и същ гърмеж, което е както объркващо, така и нереалистично.

Музика в заглавието почти няма – само на избрани места се включват някакви военни марши, които явно трябва да подчертаят важността и тържествеността на момента, но единственото, което предизвикват, е объркване и недоумение.

Физика играта на практика (освен абсолютния минимум) няма, но това е съвсем в духа на опростяване на геймплея. Оръжията са стандартните и добре познати ни от всички останали игри за този период – винтовки (включително снайперски, който са просто удоволствие за окото и ръката), картечни пистолети, картечници и автомати, има даже базука. По

принцип точността им се влияе от състоянието ви на движение или покой, както и позицията, от която ги използвате (клекнал или легнал), но практически с тях може да се стреля с разумна ефективност от всякакво положение. Все пак, има смисъл да се използва режимът на прицелване – освен лекия зуум, той подобрява точността на попаденията, макар да забавя придвижването.

За изкуствения интелект не може да се каже почти нищо отвъд факта, че съществува и някак работи. Не очаквайте от него чудеса от координираност или адекватност – враговете компенсират липсата на подробности от този род с числено превъзходство.

Много ми е трудно да дам цялостна оценка на Call of Duty. От една страна, тя е докарана на косъм от абсолютното съвършенство по отношение на атмосферата, изчистеността на геймплея и общия изглед и впечатление, което оставя. От друга обаче, на моменти дразни с опростенческото си отношение към потребителя, технически е доста остаряла (за сметка на това – непретенциозна към хардуера), а качеството на историята въобще не искам да коментирам. Честно казано, изненадан съм, че под подобно заглавие не стои логото на Electronic Arts – характеристиката на Call of Duty я прави идеален кандидат за този издател. Няма да ви казвам „купете си я и пробвайте", нито пък „стойте далече от нея" – преценете сами дали си струва на базата на плюсовете и минусите ѝ. И все пак...

Като се замисля какво ново дава на жанра произведението на Infinity Ward, в ума ми незабавно се оформя думата „нищо". Тя просто предлага повече от изпитаното.

Не знам вие как мислите, но според мен в наши дни това не е достатъчно.

Call of Duty просто е закъсняла. Ако се беше появила вместо Medal of Honor, щеше да бъде перфектната игра. Към днешна дата е приятна, но банална.

Това е едва втората или третата игра, чиито кредити изглеждам, неспособен да откъсна замръзнал, отнесен поглед от екрана, с неверие и нежелание да пусна магията да си отиде. Отдавна не ми се беше случвало. Типично за хората е да са роби на собствените си вкусове и стереотипи, именно поради това ти, той, тя... харесвате нещо, аз – напротив. Или обратното, както е в случая. Едно за теб е важно, за мен – друго. Да, за разлика от Алекс, аз се влюбих в тази игра. Може би е въпрос на настроение, на момент, на душевно състояние; може би е просто задоволяване на някакъв отдавна натрупал се глад, не знам, но Call of Duty категорично се превърна в най-хубавото ми геймърско изживяване за годината. Алекс доста добре го каза в няколкото изречения, в които описваше атмосферата на играта, нямам какво да опонирам в това отношение, мога само да допълня, започвайки със следното: съгласен съм с почти всички критики, които моят скъп приятел отправи към играта. Да, факт е – тя е линейна, изчистена, стремежът към опростяване на геймплея е подчертан, няма конкретна история, графиката ѝ не е смайваща. Разчленена на части и анализирана тя е просто една добра игра и нищо повече. Но понякога нещата са много повече от сбор от съставните си елементи. Понякога, независимо от всички свои недостатъци, една игра те докосва по начин, който дълго време си остава необяснимо за самия теб и този допир съхраняваш в сърцето си едва ли не завинаги. Както и много други неща в живота, впрочем. За мен ключовата дума в CoD е атмосфера. Поглъщаща, обсебваща, просмукваща се през зениците право в мозъка, обвиваща го в облаци барутен дим, в истеричния, грозен хаос на плътно обгърналата те, напираща от всеки ъгъл, улица и сграда разруха, избухваща в него с всяка оглушителна експлозия, разкъсваща го на парчета с ужасяващата безкомпромисност и безпощадност на злобните картечни откоси, бълваща смърт с дулата на вражеските танкове... Война! В тази игра ще видиш лицето ѝ, както в никоя друга досега. Ще почувстваш мъртвешкия ѝ дъх и, ей богу – ще я намразиш! Защото в някаква степен – много по-голяма, откогато и да било до момента – ще я преживееш...

Има няколко основни пункта, в които не мога да се съглася с Алекс и те, по моему, произтичат от нагласата и настройка и на двама ни към възприемане на играта. Там, където той се среща с историческата несправедливост и американската тенденциозност в интерпретацията на събитията, аз се сблъсквам с разтърсващо със силата си внушение, в което един малък, крехък войник на ръба на пълната истерия, единствено с шепа патрони в ръка, се лута в подстъпите към Сталинград, докато наоколо бушува разтворилата вратите си преизподня. Сблъсквам се страха, ужаса, с осъзнатата нищожност на самотния индивид и смазващата му безпомощност, когато е изправен пред невъобразимата, опустошителна сила на колективната лудост. Този момент в играта е не по-малко емблематичен от изтъкнатия погоре от колегата пример.

Там, където Алекс търси смисъл и новаторство, аз просто искам да открия екшън и той наистина е там - в изобилие! Единственото, което липсва на играта, за да ме запокити в екстаза на абсолютното възвеличаване е кръвта. И независимо от това, въпреки него, тя **пресъздава усещането за болка, страдание и най-важното – истинност.**

И само едно ще кажа за музиката и ще млъкна – в последното ниво, в последната мисия, когато войските на Червената армия нахлуват на площада пред Райхстага и течаха последните минути на играта, в края на която един войник щеше да развее червеното знаме на покрива, музиката, която в началото бавно, а после все по-настойчиво се вплиташе в грохота на боя накара космите на тила ми да настръхнат!

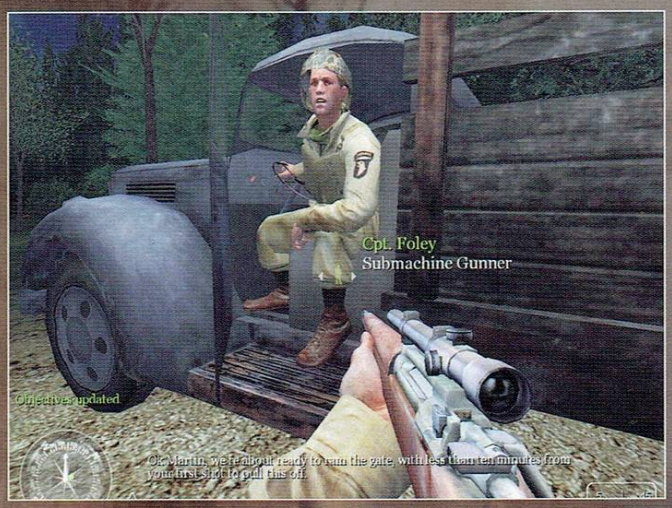
В чисто игрови аспект не мога да се съглася и с тоталната безполезност на съекипниците ти. Всъщност в известна част от случаите те биха се справили с противника и без твоята намеса, а фактът, че пътят за минаване на нивото е един, съвсем не означава, че начините са едни и същи. Преигравайки нивата неведнъж сменях похватите, за да се убедя в крайна сметка, че могат да се минават различно. Това е едно от най-хубавите неща в CoD – тя предполага преодоляване, както в „куейк стил", така и посредством по-„залегачески" похвати – според стила на играча. Разбира се, в първия случай рестартирането на последния запис се налага доста по-често. Говорейки за това няколко вметки за ИИ. Както в MoH, така и тук е заложено предимно на скриптовете. Това, което обаче прави впечатление е, че в рамките на скрипта противникът се държи с пъти по-адекватно, отколкото го правеше в MoH. Тук пак има предварително зададени позиции, където с абсолютна сигурност застава някой враг, но в зависимост от маршрута, който избираш и начинът, по който щурмуваш позицията поведението на опонентите гъвкаво се променя. Това е най-добре скриптираната игра, която съм играл, признавам. Нито в един момент не успях да забележа как и къде се задейства скрипта, нито веднъж не видях появяващи се от нищото войници.

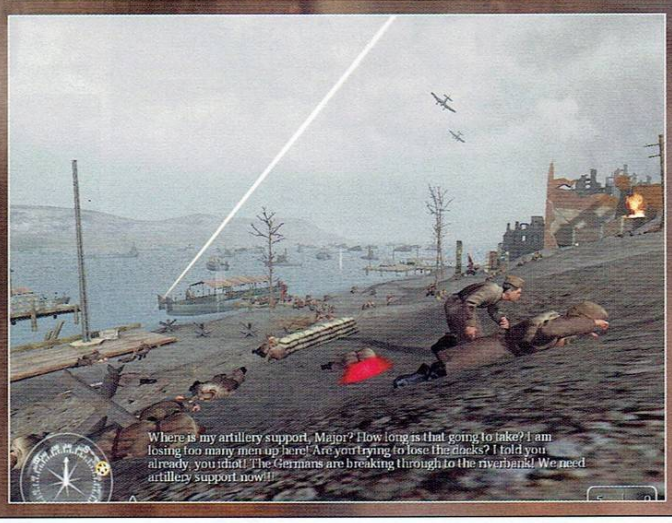
Освен това действително няма нито един елемент от геймплея, който да личи, че е тенденциозно сложен – ей тъй за присъствие. Алекс вече спомена нивата, в които управляваш танк – това важи за всичко в тази игра.

Последното, което ще изтъкна е дизайнът на нивата – убийствен, в буквалния и преносен случай. Разчупен, интелигентен, истински, натрапващ неповторимо чувство за реалистичност.

Ще завърша само с две изречения:

Да, Call Of Duty е просто един нов Medal of Honor, но ако и ти, като мен, след края на играта стоиш с увиснал за екрана поглед, потънал в безвремие и нежелание да помръднеш, значи е и нещо много, много повече. Аз лично, вярвам в това.





Рейтинг 9.1

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

workshop.headoff.com

Warlords IV: Heroes of Etheria

Автор: Freeman

Имало едно време един рецензент на игри, който се опитвал да си върши съвестно работата. Търкаляли се така годинките, а той установявал, че с времето му ставало все по-трудно и по-трудно...

„Как така?“ – ще попиташ. – *„Какво по-хубаво от това да си рецензент на игри, да ги получаваш наготово, да си ги играеш с кеф и единственото, което да се иска от теб е да напишеш после статия, заради която на всичко отгоре ти се плаща? Че това е все едно да попаднеш в рая!“* Именно, драги ми друже, именно! На теб попада ли ти се обаче в рая? Не скоро, предполагам. И какво е рай? *„Цяло хале с котки!“* – би отговорил Алф. – *„И ако може да се риспоунват, моля“*. *„Доживотен гратисен период в публичните домове“* –биха казали мнозина от познатите ми. Варианти много, животът е пълен с примери, но дори и най-любимото ястие накъртва след прекомерна употреба, а плътоводният поток от леснодостъпни, отзивчиви и преливащи женски форми в края на краищата или ще ти докара импотентност или ще завие резбата на сексуалните ти инстинкти наобратно. Но да оставим това...

Нека си представим, че раят за нашия рецензент бил един средновековен фентъзи свят, населен с всякаква причудлива паплач и чудовища, пропит с магия, където той е могъщ герой, сразяващ пълчища и прославян от бардовете. Красавиците шепнат името му насън или пък наум, докато благоверни им съпрузи консумират привилегиите на брака, а допусналите грешката да го изрекат на глас престават за известно време да са красавици, ако изобщо преживеят гафа. Трапезите в замъците се огъват под тежестта на изтънчени блюда в очакване да ги удостои с вниманието си... Изобщо – една героична идилия.

И тъй като реалният свят, в който нашият човек извървявал земния си път не предполагал мечтите му да се сбъднат, той с удоволствие се потапял в измислените вселени на игрите...

Седял си веднъж уорлорда Фриман в удобния престол в тронната зала и тренирайки пози пред кристалното огледало почесвал с героично изражение наболото си катинарче, а после – докато подрязвал със златните ножички двата стърчащи от носа му косъма, нарушаващи изтънчената му фасада – си мислел: *„Завладях 12 от 22-те провинции на Етерия, повече от половината карта е моя, дали да не спра вече с тая експанзия и да се порадвам на облагите на известността или да оставя алчната човешка същност да вземе връх и да отложа удоволствията за по-късно?“*.

Сякаш от някакво друго, далеч не толкова героично измерение долетял тих, ироничен гласец, който в книгите обикновено срещаме като вътрешен: *„За кога по-късно бе? Около оня белег на темето ти, дето го получи като падна на главата си от крушата, всеки момент ще плъзне плешивина, кръговете под очите ти са идеално черно тяло, кожата ти се сбръчква. Айде, изваждай милионите дето ги натрупа от т'ва списание и си гледай живота, че не остана. Размърдай си задника от тоя стол преди пак да си отпуснал шкембе“*

Великият уорлорд Фриман обаче бързо го прогонил – каква плешивина, какви кръгове, нежели шкембе – та той преливал от сила и жизненост. За всеки случай пак се огледал в огледалото и от там го погледнало едно нашарено със синьо-червените краски на войната, могъщо отражение с огромен гръден кош, изваяни мускули и перфектни плочки. *„Има време“* – казал си. – *„Ще довърша започнатото“*. Погледът му се насочил към поредната провинция на картата: *„Мда. Тази ще е!“*. Преди това обаче трябвало да избере трима от ветераните си - оцелели след стотици битки и натрупали опит, всеки един от тях се равнявал на малка армия - които да изпрати в помощ на бъдещото завоевание. Самият той, разбира се, щял да си седи в новозастроената крепост на чуждата територия, без да си подава носа навън, докато бойците му измират самоотвержено, превземайки замъци, а войската му постепенно се увеличава. А славата... о, славата щяла да си бъде само негова.

„Хей, идиот. Стига си плувал в розови мъгли, играта е прекалено тъпа, за да се отнасяш толкова. А и имаш само 2 страници, в които да свършиш това, за което ти се плаща!“ – отново го клъвна гласчето.

Човек може да се пребори с много неща, но най-трудно със съвестта си, а рецензентът Фриман имал такава. С въздишка той оставил раят да се разпадне и съсредоточил вниманието си върху страницата на Word-а...

Рейтинг	7.5
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Infinite Interactive
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Походна стратегия
Сайт: warlords4.ubi.com
PC: 450MHz, 256MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Heroes of Might and Magic

Warlords IV е походова, батално ориентирана стратегия. Завръщане към корените – това е най-краткото определение за *Warlords IV*. И не толкова защото тя прилича кой знае колко на оригинала, а предимно заради това, че са премахнати няколко основни нововъведения, намерили място в *Warlords II* и *III*. Например вече не може да се избира нивото на изкуствен интелект на всеки отделен противник при skirmish и random map режима. Може да се определя единствено нивото на трудност като цяло. Дипломацията също е отпаднала като опция, тук всички са врагове и съюзи, с когото и да било, са невъзможни. Куестовете са опростени. В *Warlords III*, когато се дадеше куест, можеше да се избира между три нива на предизвикателство и съответно - награди. Можеха да се формират временни съюзи с различни ИИ играчи. Всичко това го няма. Играта е станала по-линейна, съсредоточена предимно върху битки и завладяване на територия и замъци. И като стана дума, няколко изречения за това как протича една типична мисия.

Започва се с една столица, няколко различни единици и възможността веднага да си наемеш

герой. След което тръгваш да завоюваш картата, която е доста уплътнена с неутрални замъци, пазени от различни по сила гарнизони (в зависимост от нивото на самите крепости). За отбелязване е, че всеки новопридобит замък дава определен добив на злато за ход (респективно - ден). Също така някои от прилежащите в околността му сгради, които автоматично стават притежание на контролиращия замъка носят магическа мана или пък различни бонуси като по-висок морал на единиците произвеждани в него, по-голяма атака или скорост и т.н. Замъците могат да се ъпгейдват до 4 ниво, като по този начин позволяват производството на все по-силни единици. Те от своя страна изискват определен брой ходове, както и определено количество злато на ден (иркеер) за поддръжка, след като бъдат произведени. Колкото повече замъци - толкова повече злато и толкова повече войска. Превземайки замък имаш две възможности – или да го завладееш или да го разрушиш, ограбвайки го (в последствие, срещу определена сума, отново можеш да го построиш, но не можеш да строиш замъци на други места, освен там, където вече е имало такива).

Завладявайки територия по някое време срещаш врага и се почват сериозните битки и надлъгването. Тъй като в близост до земите му твоите възможности да дислоцираш войските, натрупани в по-далечните крепости е значително по-малка от неговите да те залива с пълчищата си, съветът ми е да разрушаваш повечето, оставяйки тук-там по някой като аванпост. Разбира се враговете могат и да са повече от един и тогава нещата стават още по-сложни.

Единствената разлика в това да се биеш от позицията на защитаващ замък е, че получаваш подкрепа от една кула, която нанася допълнителна щета на противника (ако той притежава обсадна машина или единица във войската си може да я срути) и това, че ако в замъка е имало някакъв гарнизон врага се изправя срещу по-многоброен противник, а това често е от решаващо значение.

Това, което трябва да знаеш за битките е, че от тях не може да се бяга – започнеш ли или побеждаваш или губиш всички единици. Системата на сраженията е следната: ти първи избираш даден юнит и той се появява на бойното поле, врага също избира и двете единици почват да се млатят, докато едната не се възнесе. Срещу оцелялата, загубилият изважда втора и така докато на единият не му измрат всички. На фона на Heroes 3 звучи смешно, знам, но истината е, че след повечко игра ще разбереш, че и тук тактиката има своето заслужено място. Защото никак не е изключено ако имаш достатъчно мощна единица тя сама да се справи с всички бойци на опонента. Животоспасяващо е да можеш правилно да прецениш реда, защото всяка единица притежава определени бонуси срещу друга и наглед крехък като вейка стрелец да ти отстреля някой дракон 10-то ниво. Трябва да спомена, че разнообразието на единици е впечатляващо – всяка раса има по 6 коренно различни единици – всяка с определени умения и бонуси, чиято ефективност с вдигането на нивата могат да ъпгрейдват, а общо расите са 10. След битка експириънсът се разпределя между оцелелите, но лъвския пай от него се пада на юнитът завършил сражението. Говорейки си тия работи е нужно да знаеш, че войска е силно казано – можеш да образуваш отряди от до десет юнита и де факто сраженията се провеждат именно между такива отряди.

Хубаво е да знаеш, в случай, че се чувстваш много спокоен за някой свой замък, отделен от противника с планина или непроходима река, че група, съставена само от летящи единици няма проблем с преодоляването на подобни препятствия, а и ходът ѝ е доста по-дълъг.

Няколко думи за уменията на единиците. Освен стандартните от сорта на Combat има и някои доста интересни, примерно Вампиризъм (връща част от щетата под формата на жизнени точки), Масова щета (нанася щета на всички), Терор (прогонва единицата от бойното поле, оставяйки я на 1 живот) и т.н. Опитът ме научи силно да ценя умението Heal, което възвръща част от здравето на биещата се единица, всеки път след като тя е убила противника си. Един развил на максимум това умение юнит и още един здрав и развит „бияч", заедно с още няколко за пушечно месо могат да „изринат картата". Често в хода на игра ще ти се предлага да закупиш дадени силни и развити до определено ниво единици или герои, не отказвай.

Може би се питаш къде е мястото на уорлорда в цялата картинка. Ами мястото му е в столицата. Той не я напуска. Седи си вътре и я

защитава при нужда. Той е най-силният юнит в играта. При изборът в началото трябва да му определиш професия – общо 36 на брой, определени от една главна и една второстепенна способност избрани сред Combat, Divine Magic, Rune Magic, Nature Magic, Summoning и Necromancy. Например главна Combat + второстепенна Summoning = Flameknight. Аз обаче си направих типичен файтър и му набих и на двете Combat, пък каквото ще да става. Това, което стана едва ли ти се иска да го срещнеш, но да не се отклоняваме.

След всяка завзета провинция, в зависимост от сложността и броя на противниците той печели точки опит и вдига нива, като всяко ниво му гарантира покачване на един от твърде многото показатели, касаещи силата, морала, скоростта на войската, здравината на столицата и ефективността на кулата, добивът на злато и какво ли още не. Разбира се – расте и неговата сила и точки живот. Всяка провинция, независимо, че си я завзел вече веднъж, може отново да бъде „изиграна" и да донесе допълнителен опит. Преди всяка мисия можеш да си избереш расата и да си нагласиш трудността на картата по желание. Тъй като уорлорда не е стриктно окован от расова принадлежност можеш да си създадеш например Black Druid, обединяващ Nature Magic и Necromancy, но да си управляваш Драконската раса, или която и да е друга.

Изброеното дотук би трябвало да ти даде най-обща представа за Warlords IV като концепция. Умишлено досега избягвах анализа на геймплея и личното си мнение, оставих ги за най-накрая, за да разбереш защо, при все добрата си идея, тя няма да получи много висока оценка. Играта се превръща в донякъде монотонно изживяване в момента, в който успееш да вдигнеш нивото на някои герой или висш клас единици докъм 10-12-то. Ако едната развие Лечението на максимум става съвсем грубиянско. Напук на първоначалните ми убеждения се оказа, че производството на най-нисък клас единици е най-оправдано, което навява сериозни съмнения относно баланса на играта. В началото просто бълвай само такива, а когато позавладееш по-голяма част от картата можеш да си позволиш и по-силните юнити. Паплачта перфектно ще защитава замъците ти, докато с една-две по-яки групи ще завладяваш. Разбира се има и няколко по-трудни карти, където ще ти се наложи да проявиш малко повече изобретателност, но като цяло придържайки се към подобна тактика можеш да минеш играта и на висока трудност. Най-голямото предизвикателство поне за мен в Warlords IV беше да вдигна до край всички умения и показатели на уорлорда си и няколкото героя, които накрая почти не му отстъпваха по сила. Освен това играта е някак странно мудна. Понякога просто се налага да изчакаш няколко хода, предварително знаейки какво ще се случи след тях. След като си завзел голяма част от картата останалото е просто доиграване, но трябва да го изтърпиш.

Все пак играта е пристрастяваща в някаква степен. А може би и в по-голяма, не знам. Както е възможно просто огромната ми пристрастност към Heroes 3 да си е казала думата, но за мен Warlords IV е далеч от възможността да предложи алтернатива на вманиачващото тактическо и стратегическо разнообразие на царя на походовите стратегии.

Silent Hill 3

Автор: Snake

Не се страхувай. Умирането е далеч по-лесно от живеенето. Просто един еднократен акт, няколко мига истерична агония, по време на които пищящите ти от ужас нерви ще се опитват да докладват на мозъка за изтичащата кръв, за липсващите крайници и за чудовището, което продължава да впива разядените си челюсти в останките от стомашната ти кухина. Далеч по-лесно е да изтърпиш нещо подобно, отколкото да се подложиш на непоносимо бавните и методични изтезания на живота, изсмукващ душата от тялото ти, разрушаващ мечтите ти.

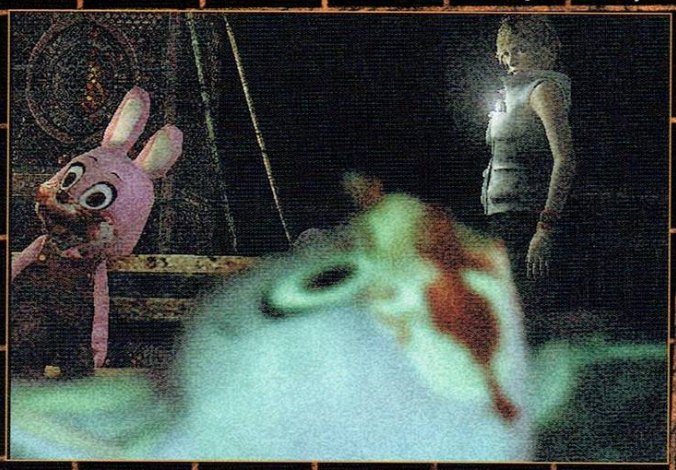
Наистина няма от какво да се страхуваш. Ела в моя град. Ела в Тихия Хълм. Няма да бъдеш сам, не се безпокой. Хедър ще бъде с теб през цялото време, ще сподели с теб живота и смъртта си. Точно така, същото това кльощаво, изрусено и болнаво на вид седемнадесетгодишно момиче.

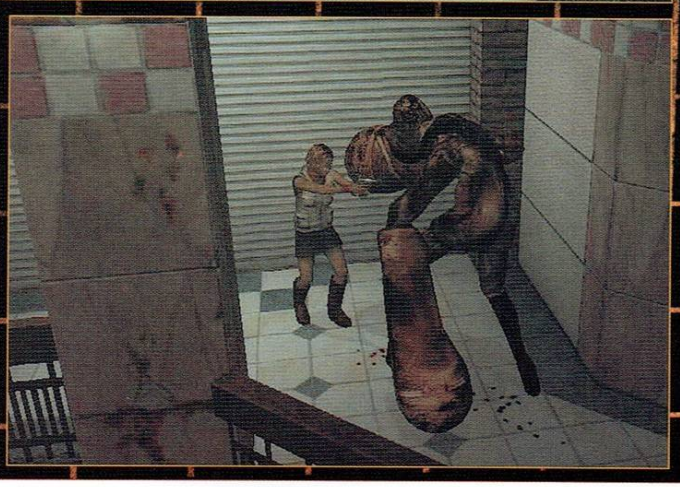
Една мрачна вечер тя просто заспа на масата в някакво кафене и така и не успя да се събуди от кошмара си. Неописуемите изчадия от съня ѝ някак успяха да пропълзят извън съзнанието ѝ, ноктите им започнаха да дерат реалността край нея и в бликналата кръв на всичко, което бе смятала за своя живот тя трябваше да преоткрие себе си. Да преодолее болката от загубата на своята невинност, да вземе в неукрепналите си ръчици тежка пушка и да потърси отмъщение и разплата в лицето на собствената си неродена дъщеря, да преживее отново собственото си жертвоприношение и да се опълчи срещу една богиня на Злото.

В Тихия хълм.

Рейтинг	8.5
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

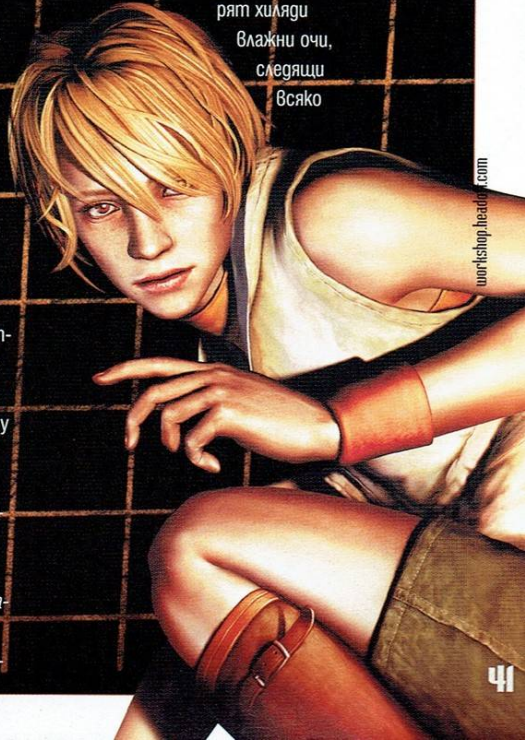
Производител: Konami
Разпространител: Konami
Жанр: Сървайвъл хорър
Сайт: www.konami-europe.com/silenthill3
PC: 1GHz, 256RAM, 32MB Video
Брой дискове: 1 DVD
Сложност: Може да се регулира
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Silent Hill серията





Ужасът

За мен наистина е удоволствие да те приветствам за трети пореден път в един от най-ужасяващите дигитални светове, създавани някога. Silent Hill 3 е един малък шедьовър насред цялата гейм посредственост. Малко по-надолу ще си говорим и за същината на *играта* Silent Hill 3, но тук, с риск да ти досадя сериозно, след като в статията за Max Payne ти говориш практически същите неща, бих искал да ти разкажа за *усещането*, което третият пореден сблъсък с Тихия хълм оставя в теб. Няма такава игра просто. Silent Hill 3 е болест, разяждаща плътта на хард диска ти, пулсираща, не-мъртва сърцирена кръв, полепваща по монитора ти, ирационално и безобразно мутирало изчадие, сякаш зачетато от съвкупление между извратените идеи на Гигер, Дали и Баркър. Страх, неконтролируемо първичен страх, роден от осъзнаването на факта, че това не е поредната страшна игра за върколаци и зомбита. Това е страшна игра за *самия изначален ужас*, за стремителния водовъртеж на лудостта. Винаги съм твърдял, че – закърмен още от най-крехка възраст с хорър културата на осемдесетте – не виждам нещо особено страшно в това да вървиш по мрачен коридор, подхванал зареден със сребърни куршуми пистолет, а срещу теб да се лигави очакващ да бъде застрелян върколак. Страшното идва с разрушаването на каноните – когато в горната ситуация от дръжката на пистолета ти изскочат стоманени пипала, които да откъснат китката ти, в подът се отворят хиляди малки устички, които започнат да гризат стъпалата ти, а сред камъните на стената се разтворят хиляди влажни очи, следящи всяко

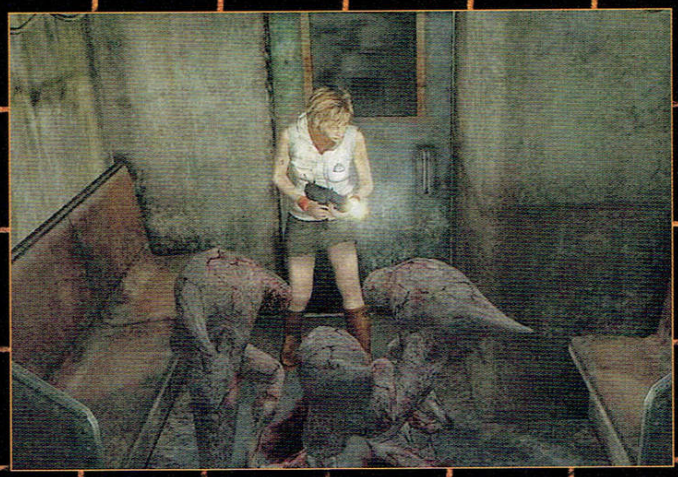


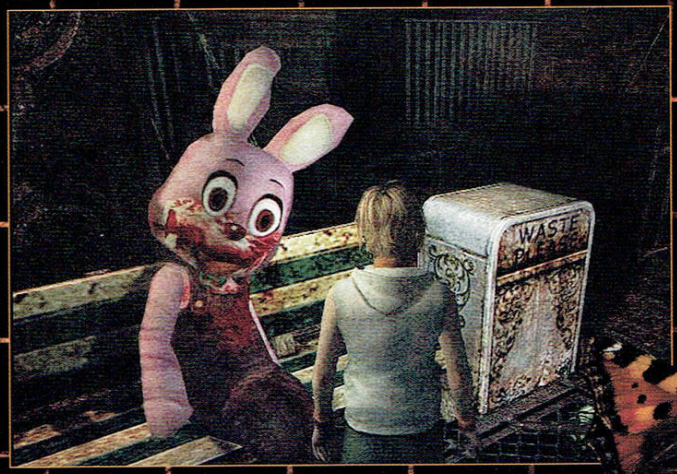
твое движение. Страшното идва, когато не знаеш какво да правиш, когато здравият ти разум тотално блокира. А Silent Hill 3 на моменти успява да бъде страшна точно по такъв начин. Тия в Konami са болни, честно ти казвам. От дизайна на нивата, през играта на сенките и непрестанното загатване на разни неща, които просто не би искал да разгледаш по-подробно чак до външния вид на чудовищата, който – бога ми – не искам да си припомням дори. Мога да заявя с чисто сърце, че това е най-извратеният сюрреалистичен хорър, появяващ се някога на монитора ми.

А на момента с огледалото и ваната с кръв с мъка се удържах да не изгася с ритник компютъра си и да не избягам панически на някое уютно, топло, светло и пълно с добронамерени хора място, където да изпуша ударно две кутии с цигари. А дори не пуша...

Историята

Сюжетът на играта е директно продължение на историята от Silent Hill 1 и успява да преодолее без особени усилия всичките падения на леко колебливия за моя вкус Silent Hill 2. Историята се е върнала към здравословната ясна праволинейност и нямаш спешна необходимост от десетина страници разяснения, разказващи ти какво точно се е случило, защо се е случило и как по дяволите се е очаквало от теб да го осмислиш, както се беше получило във втория Тих Хълм. Отново за разлика от предишната игра е анихилирана почти из основи неприятната колебливост в качествата на озвучаването и липсата на плътност у персонажите. Хедър е изключително харизматичен главен герой и наистина ти пука за съдбата и оцеляването й. Мрачният детектив Дъглас, фанатизираната Клодия и меркантилният и изненадващо здравомислещ при все мрачната си роля в цялата история Винсънт, са крайно добри попадения и успяват по някакъв странен начин да компенсират типичната за поредицата слаба населеност на играта с нещо, различно от чудовища.





Финалите

Играта отново има няколко различни финала (три, всъщност), което си е нещо като традиция при Konami, но този път от теб не се очаква да видиш всичките, за да осмислиш цялата история. Няма абсолютно никакви нелогични глупости, с които трябва да се съобразяваш (във втората серия, примерно, ако разгледаш ножа в инвентара си и играта автоматично приема, че имаш самоубийствени наклонности, което ми се струва малко прекалено). Можеш да приемеш, че единственото нещо, което реално ще повлияе на изхода от играта ще бъде количеството монстри, паднали жертва на яростта ти. Ако си се старал да опазиш кожата и мунициите си и си избягвал схватките с чудовищата, когато ти се е отдавало възможност, ще получиш един приятно позитивен финал. Ако пък си се постарал да изтребиш всичко живо из нивата, играта те препраща към един доста по-мрачен, но връзващ се перфектно с агресивния ти модел на поведение завършек. Третият финал е характерната за поредицата несериозна изродщина – т. нар. UFO Ending – и за да го видиш трябва да очистиш възможно най-много чудовища със своя мега секретен Sexy Beam (не питай). В резултат ще чуеш как героите от играта пеят една невъзможно весела песничка (не питай, наистина), за която ти е трудно да повярваш, че е успяла да се промъкне сред мрака и ужаса на същото това DVD.

Графиката

Твърде близка до съвършенството, което разбира се си има своята хардуерна цена (описана надлежно в графата „неприятни моменти"). Няма да ти говоря за прекрасното динамично осветление, защото по подразбиране този аспект в игра, базирана главно на мрачни интериори, пронизвани от светлината на джобно фенерче, би трябвало да е перфектен. Не мога да не ти говоря обаче за перфектния начин, по който са пресъздадени персонажите в играта. Можеш отсега да забравиш за всички игри, в чиито графи със заслуги са присъствали думите „лицева анимация". Към сцените в тази игра (които – да не забравя да спомена – са нечовешки добре режисирани) на моменти изглеждат заснети с истински актьори. Изобщо не се шегувам. Обърканата и прогресивно полудяваща Хедър често пъти говори много повече с жестове, изражения и погледи, отколкото с думи. От Konami са постигнали невъзможното, надскачайки обичайната нереалистична полираност на дигиталните персонажи и са отишли към следващото ниво виртуални хора – уморени, болнави, смачкани от живота.

Всичките атмосферни постижения на играта биха се провалили, при издънка на ниво графика. Такава опасност обаче няма. Silent Hill 3 постига в невъзможното, убеждавайки те, че цялата дигитална лудост е истинска.

Звукът

Обемен и смазващ. Silent Hill гради поне половината от атмосферата си върху него. През по-голяма част от времето видимостта ти ще бъде забележително занижена, а тихото, но настоятелно изръмжаване в тъмен, разклонен и оплискан с кръв коридор, осветен единствено от немощното ти джобно фенерче е нещо, което просто не би искал да чуеш. Но ще ти се налага. Музиката също е прекрасна,

съчетаваща готическа баладичност с нежни китарни сола и леки индустриални залитания. Към оригиналната игра получаваш и аудио диск с целия саундтрак. И това, ако не е основателна причина да се поборим с пиратството, не знам коя може да бъде.

Геймплеят

Няма да се сблъскаш с нищо, което да те изненада, ако си играл поне един сървайвъл хорър в живота си. 3D персонажи, мотаещи се из фотореалистични (ох, колко реалистични; особено като бликна тази кръв от стените...) двуизмерни декори, решаване на лесни загадчици, свързани с употреба на предмети от инвентара и на няколко ключови пъзела, които на по-високите степени на трудност могат да ти отнемат буквално часове. И страх, разбира се. Много страх. Имаш си, както обикновено в поредицата, три нива на трудност, които са независими за загадките и боят, така че можеш да си конфигурираш геймплея съобразно личното си съчетание между рефлекси и акъл (все пак личното ми мнение е, че и по двете графи hard-трудността е безумна). Ако успееш да се дистанцираш от леко фрустриращите контроли и подлата на места камера, няма как да не отбележиш, че геймплеят на Silent Hill 3 е направо иконичен за жанра си. Играта е успяла да намери почти съвършения баланс между ужасяващи моменти, екшън, лутане из нивата и интелектуална дейност. На мен лично в нито един момент не ми беше скучно. Което май е и идеята на играенето на игри.

Филмовите факти

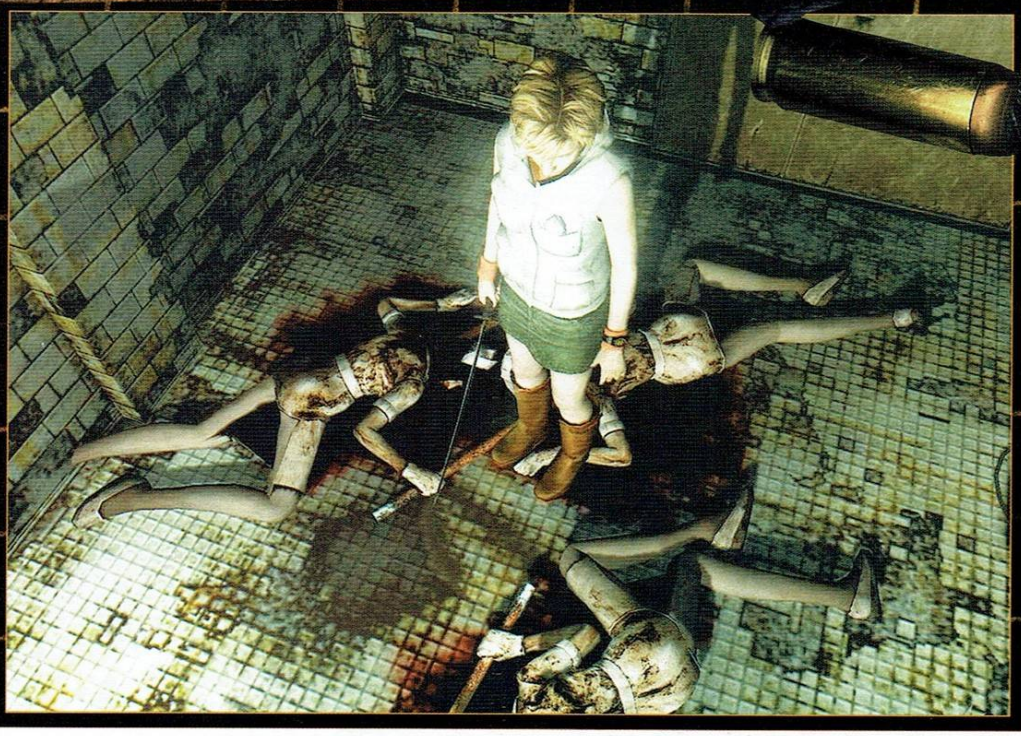
Точно два на брой, но несъмнено заслужаващи внимание. Първият е, че в най-скоро време ще започнат снимките на филма Silent Hill, който ще бъде режисиран от френското дете чудо Кристоф Ганс (*Плачещият Фриймън, Братството на вълците*) и продуциран от Самюъл Хадида (*Истински романс, Заразно зло*). Вторият филмов факт по съвместителство се явява и най-култовият eastern egg в играта. По някое време в болницата ще налетиш на труп, по татуировките на чиято ръка ще се ориентираш къде точно се намират личните му вещи и ще откриеш важен за разгадаването на бъдещ пъзел фотоапарат полароид. Името на пациента, което откриваш в някой от близките картони е Ленард. *Мементо*, копеле. Думи нямам.

Неприятните моменти

Silent Hill си остава от онзи тип конзолни игри, които – колкото и кадърно да са конвертирани – неминуемо губят голяма част от очарованието си, в момента, в който се опитат да прилазят на харда ти. Каквито и чудеса да се направят с управлението и статичните камери в PC версията неминуемо ще си спомниш с умиление за добрия стар геймпад, докато ядно блъскаш по клавиатурата в опит да накараш героинята си да прави това, което ти искаш (уф, това прозвуча леко пер-

верзно, ще ме прощаваш; ако все пак по някое време те налегнат някои мръснишки помисли относно стегнатия задник на Хедър да знаеш, че си долен педофил; и че ставаме двама). Да не говорим, че лично за мен един от основните извори на ужас бяха истеричните вибрации на същия този геймпад в ръцете ми, пресъздаващи учестения пулс на Хедър или появата на някое особено огромно чудовище.

Другият неприятен момент, който отново не е в полза на PC версията, са непосилните системни изисквания на играта. С видео картата от нисък клас (с по-малко от 64 MB), процесор под 1 GHz и по-малко от 512RAM няма да стигнеш дори и до откриващото меню на играта, да не говорим, че ако не надвиша-



ваш наистина значително тези изисквания отривистото насичане ще убие в зародиш цялата атмосфера на играта и ще се страхуваш повече процесорът ти да не се сцепи от напрежение, отколкото за живота на Хедър.

Третата ми забележка е, че Silent Hill страда от остра форма на вируса на краткостта, натръшкал всички налични заглавия за сезона. На ниска степен на трудност SH3 се изиграва около пет часа. И въпреки характерните конзолни мотиви за преиграване (отключване на нови оръжия, по-сексапилни костюми за Хедър, другите два ендинга) Silent Hill 3 просто не е играта, която ще седна да преигравам, защото основният ѝ плюс – страхът – ще бъде погубен от факта, че знам какво става, а екшънът – няма какво да си се лъжем – може да бъде определен основно като посредствен. Съжалявам.

За финал

Без колебания, мога да заявя, че Silent Hill 3 е най-концентрираната дигитална доза ужас, която може да бъде намерена на пазара в момента. Ако си фен на поредицата и хоръра като цяло, и можеш да се преборишь с подлите системни изисквания тази игра ще ти се отблагодари с доста безсънни нощи (една за изиграването ѝ и още няколко за уталожване на ефекта). Факт е, че третият Тих хълм се приближава доста повече до усещането за интерактивен филм, отколкото за реална игра, но повярвай ми – в този случай това е за добро. Защото ако Silent Hill 3 беше успял да надскочи клишетата и ограниченията на поизтъркания си жанр, откритият досег с извратеността на идеите му би могъл да бъде смъртоносен.

workshop.headoff.com

Robin Hood: Defender of the Crown

Автор: Damond

Едва ли има някой, който да не е чувал за Робин Худ – принцът на крадците – легендарният защитник на бедните.

[Да бе, моля ти се, напоследък всички ме свързват с пародията „Мъже в чорапогащи" на някакъв си Мел Брукс, маскиран като отец Тък, за да се набута сред хората ми – бел. Р. Худ]

Може би някои от вас си спомнят една игра, появила се преди 15-на години, в която господарят на Шеруудската гора за пръв път споходи мониторите ни.

Честта да тествам и представя на вниманието ви осъвременения ѝ римейк се падна на мен.

Челите легендата за Робин Худ и гледалите поне един от многобройните филми знаят историята на чаровния крадец, успял да си извоюва благородническа титла, заради верността си към Ричард Лъвското сърце. Легендите са хубаво нещо, но действителността обикновено е различна и аз винаги съм се чудила за какво му е притрябвало на един разбойник да се забърква в политиката, да жертва удобното си местенце в Шеруудската гора и да рискува живота си за някаква кауза, пък била тя и кралската.

Историята накратко. Ричард Лъвското сърце поема на кръстоносен поход. Попада в плен. Брат му, принц Джон, узурпира трона, обявявайки го за мъртъв, което не се харесва на мнозина благородници. Лордовете се „окопават" в земите си, настръхнали един срещу друг – плетат се интриги и предателства, властва едва удържана анархия и убийства. Някой трябва да върне Ричард в Англия, преди всичко да отиде по дяволите.

Точно тук на сцената излиза Робин от Локсли – разбойническият главатар, който трябва да събере 10000 жълтици за откупа и да обедини кралството, започвайки с превземането на замъка Нотингам. Именно с превръщането на Робин във владетел ни запознава първата – донякъде обучаваща – мисия на играта. След което пред погледа на мистър Худ, а и пред вашия, се ширва картата на целия остров, разделена на провинции.

Рейтинг	7.0
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Atomic Planet
Разпространител: Capcom
Жанр: Стратегия
Сайт: www.capcom.com/robinhood
PC: 500MHz, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Средна
Прилича на: RH: Defender of the Crown

[Хм, Худ не е нищо повече от случайно издигнало се парвеню. Вече започвам да се съмнявам в преценката на лейди Мериън – бел. Айвънхоу]

[А ти не си нищо повече от поредния боклук с претенции за 'нам к'ва си титла – бел. Малкия Джон]

Мдаа, дружеска атмосфера, цари сред помощниците на храбрия Робин. Нека ви ги представя. Ще започнем с дамата.

Девицата Мериън...

[Кхъ-кхъм... - бел. Р.Худ]

... е обучена в изкуството на шпионажа. Можете да я изпратите в земите на кой да е от лордовете и тя ще ви донесе за крепостта, броят и вида на войските и т.н.

Малкият Джон. Главнокомандващ на войските. Когато искате да атакувате нови земи, да наемете войски, да ги дислоцирате от едно място на друго, да разположите гарнизон в някоя провинция ще се обръщате към него.

Уилфред ъф Айвънхоу. Аристократ, рицар и инженер. Ако сметнете, че някоя от областите ви има нужда от крепост – това е вашият човек. На него се пада честта да участва и в рицарските турнири, печелейки пари за каузата.

[Турнири?! По-скоро унижение! Случаите, когато уважаемият автор успееше да се набере достатъчно на клавиатурата, за да ускори коня и някакси да насочи с мишката копието в правилната посока, бяха чист подарък от съдбата – бел. Айвънхоу]

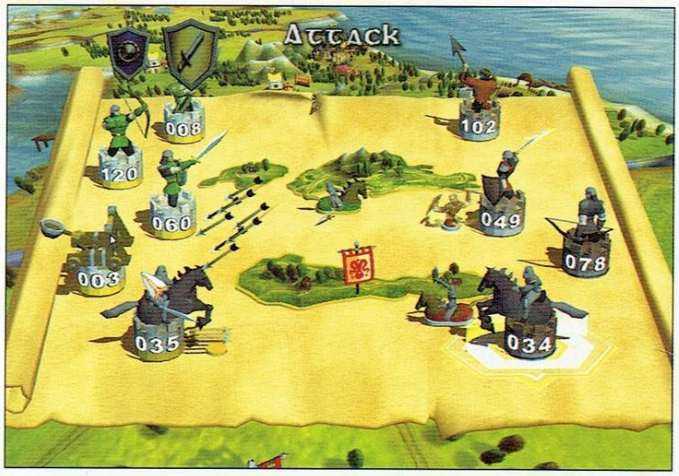
Отец Тък. Духовният водач на отряда. Изследователят на духа в бутилката. Извън тези му научни занимания, единствената причина да присъства е постоянното мрънкане да се съберат гореспоменатите 10000 жълтици.

Робин Худ. Смелият авантюрист, чаровният разбойник, ненадминатият стрелец, галантния любовник...

[Кхъ-кхъм... – бел. Мериън]

Ролята му в играта се изчерпва с това да виси по дърветата, причаквайки с лъка конвоя на „данъчните" или пък да се промъква и ограбва крепости, демонстрирайки елегантния си фехтовачески стил на стражите. Последното всъщност е спорно, предвид обстоятелството, че те все пак зависеха изцяло от мен.

[Добре, че ти го каза! Освен то-



ва да си имаме уважението – това си е чисто преразпределение на ресурсите със съвсем скромна комисионна за извършващия трансфера – бел Р. Худ]

Разговорите между персонажите са фината подправка, която придава на играта своеобразен чар. Освен хумор в тях се прокрадва своеобразна истинност – именно онази, изчистена от идеализация, натрапваща мисълта, че тези хора не са били някакви борещи се за неразбираема и превъзнасяна кауза, а единствено за личната си изгода или... заради една жена.

Но да преминем към сериозната част. Играта е походова. Играе се върху картата на Острова, разделена на провинции. Всеки опит за обир от страна на Робин, участие в рицарски турнир на Айвънхоу или атака на войската на Малкия Джон над съседна територия води до край на хода, при което всички лордове правят собствените си ходове. За разлика от останалите, принц Джон е способен да нападне всяка земя по крайбрежието, а не само съседните. Завзетите територии дават точно определен доход – т.е. данъците са фиксирани, сменят се само тези, дето ги събират. Някои земи намаляват цената на единиците и ъпгрейдите на замъците.

Обирите са в два варианта. Първият – мистър Худ кацва в клоните на някое дърво и се опитва да уцели с лък минаващите по пътя. За всеки убит получава определено количество лири. Междувременно долу го забелязват и също опъват тетивата. След като е ударен три пъти, нашият се смъква безславно и отпрашва към храсталаците. Голяма забава, няма що! Вторият вариант – ограбване на замък. Въплътено в дуел със стражи, обикаляне из тъмници и огромни зали. Ако бъде победен или не успее да свие парите до първи петли, Робинчо попада в затвора, където лежи и чака удобен случай за бягство или си развързва кесията за подкупи. Общо взето дуелите са далеч по-интересни, но като цяло и двата начина за обир можеха да бъдат реализирани доста по-добре, в тоя си вид те по-скоро карат играча да прибягва до тях, колкото се може по-рядко, съсредоточавайки се предимно върху завземането на територии и битки.

Сраженията на пръв поглед са в реално време. Представете си стар пергамент, а върху него поставени подобия на шахматни фигури, разположени в две линии. На първа са селяни, пехота и рицари, отзад - защитени от атаки – стрелците и катапултите. При унищожаване на единиците отпред, тези от втора линия автоматично заемат мястото им, където умират изключително лесно.

Походовото усещане идва от бавният начин, по който протичат действията. Примерно за да изстреляте стрели, първо трябва да ги „заредите", следва една протяжна парабола към противника и чак след това можете да стреляте отново, а през това време вражата пехота може да се е дотътрила до стрелците ви и да ги налага по главите. Всичко е така направено, че се създава чувство за походовост. На всичко отгоре след изпълняване на заповед, вместо да удрят автоматично, фигурките стоят и бездействат. Всеки юнит има обикновена и два типа специална атака, които придобива с времето – дефанзивна (причинява по-малко щети, но пък издръжливостта на единиците се увеличава) и подсилена. Те могат да се използват веднъж в битка. Интересен момент е обсадата на крепост. За 4 дни (всеки символично представен в рамките на 60 сек) може да се обстрелват по избор 4-те стени на замъка. За да се проникне в него, поне една трябва да бъде срутена изцяло. Участие в това занимание могат да вземат до десет катапулта, дори в армията да са повече. колкото по-бързо съборите стената, толкова по-добре, защото в това време вражите стрелци неумолимо изтребват войската ви.

За ИИ-то не ми се споменава даже – през 1/3 от играта никой и не помисли да ме напада или обира. Най-необезпокоявано отмъквах територии под носа на лордове с армии значително по-силни от моята. След като останахме само трима, принц Джон се сети да ме атакува и то само защото го нападнах първа.

Кратък пример за военни действия:

Ден 1ви – След обсада Робин завзема Кеймбридж за краткост наречена сектор Х. Принцът завладява Оксфорд, условно наречена сектор У.

Ден 2ри – Робин си връща У, Джон - Х.

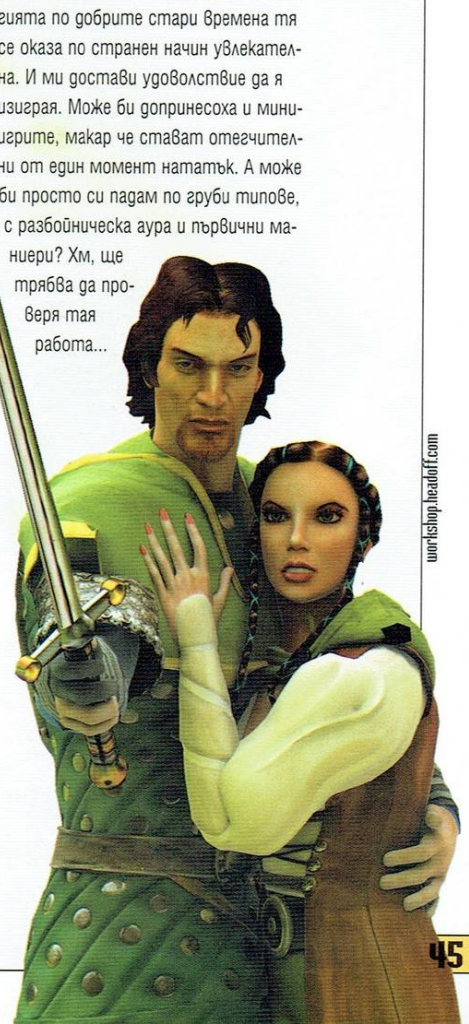
Ден 3ти – Робин взима Х, Джон отново У...

Ден 6ти – Робин успява да спести за гарнизон на У.

[И чорапогащи, че се изпокъсаха в тия храсталаци – бел. Малкия Джон]

Ден 7ми - Джон е напълно отегчен и се насочва на североизток.

DotC бе на крачка от попадане в раздела с едностраничните статии. Липсата на избор на трудност я превръща в лесна мисия с тук-там неоправдано сложен момент. Неособено впечатляваща, на моменти леко грозновата графика, музика, която лесно се игнорира след първите няколко минути, еднообразни действия, посредствен сценарий и много кратки филмчета. Но дали поради псевдосредновековната атмосфера и ностал-гията по добрите стари времена тя се оказа по странен начин увлекателна. И ми достави удоволствие да я изиграя. Може би допринесоха и мини-игрите, макар че стават отегчителни от един момент нататък. А може би просто си падам по груби типове, с разбойническа аура и първични манери? Хм, ще трябва да проверя тая работа...



worldshop.headoff.com

Worms 3D

Автор: Hunchback

Жадните за кръв червеи се завърнаха. При това по-големи, по-розови, по-зли и по-тежко въоръжени. Но преди да стигнем до същината на тази статия, която неминуемо ще бъде съсредоточена върху избухващи банани и жално блеещи овчици, ще започна с малко история, за да не нарушавам неписаните закони относно писането на статии. И така...

Историята при червеите е доста мъглява. Не е ясно кой е хвърлил първата граната, и защо всъщност е започнала Великата Война, но вече никой не го и интересува. Важното е че врагът е там, и трябва да бъде застрелян, взривен, удавен, и изобщо унищожен по възможно най-зрелищния начин. Мир може да има само след тоталната победа. Толкова за историята.

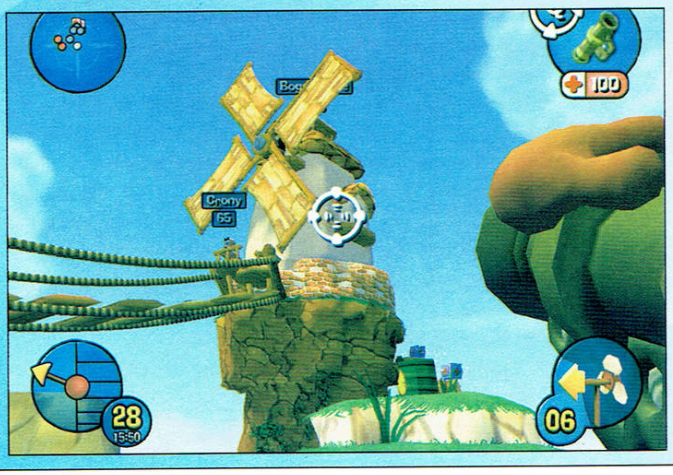
Основното нововъведение е гордо отбелязано още в заглавието на играта. Малките розови двуизмерни поразници са последвали всеобщата мода и гордо са навлезли в третото измерение. Както обикновенно, това води със себе си добри и лоши новини. Казвате първо с добрите да започна. Добре.

Графиката е перфектна. От обичайната комиксово-садистично-несериозна атмосфера на червивите игри не се е загубило нищо. Спазена е дори прекрасната традиция нещастният ви хардуеър да не бъде претоварван по никакъв начин. Терените са много красиви и разнообразни, прилепи излитат от пещерите, скакалци скачат около вас, летят овци и банани, последните гърмят и деформират всичко в околовръс. Изобщо идилия. Самите червейчета прявят страхотни физиономии и са анимирани прекрасно. Възможността да да видите как розовата гадинка гледа жално готвещия се да избухне върху главата ѝ динамит не е за изпускане.

Лошите новини, породени от три-де-то започват с управлението. В началото е доста объркващо, а и дори след като му свикне човек пак си остава малко... tricky. Използват се клавиатура и мишка едновременно и има три различни гледни точки към червеите. Основната е като в стандартен търд пърсън (използва се за придвижване по картата) като чрез мишката се управлява не самия червей, а камерата (която често застава в най-неподходящия възможен ъгъл). Втората гледна точка е като при екшън от първо лице и се използва за прицелване и стреляне, тъй като само при нея има видим „мерник". Последната се нарича „blimp view" (птичи поглед, по нашенски) и показва картата отгоре, позволявайки ви да се ориентирате по добре в обстановката. Звучи добре, нали? Да обаче в търд пърсън мишката е invert-ната, във фърст пърсън е win-mouse, а при blimp view камерата е закачена за червея и не позволява свободно движение и зуумване, което често е сериозен проблем при използването на разните homing оръжия и air strike-ове.

Рейтинг	8.5
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

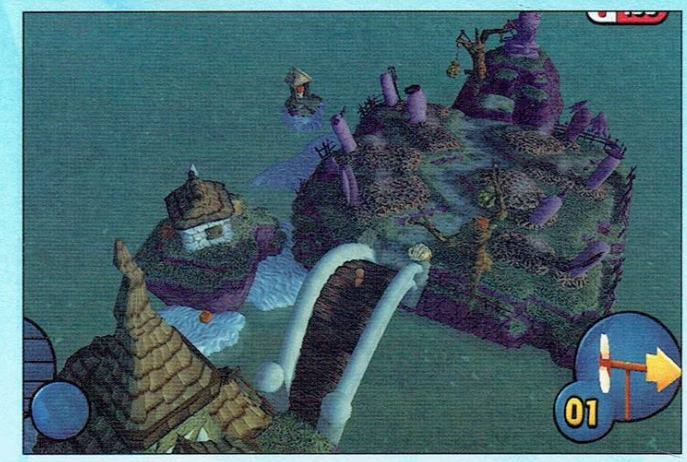
Производител: Team 17
Разпространител: SEGA
Жанр: Стратегия
Сайт: www.worms3.com
PC: 800MHz, 256MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1-2 часа
Масовост: Средна
Прилича на: Worms 1, 2



Друга особеност на триизмерността (според мен не е недостатък, но hardcore играчите може и да не мислят така) е цялостното усложняване на геймплея, защото трябва да се съобразявате с ветрове които вече духат във всички посоки, врагове които не са само под, над, пред и зад вас, вече споменатите ядове с придвижването и прицелването...

Като стана дума за прицелване се сетих за едно от най-оригиналните и отличителни неща характерно за Worms - оръжията. Те както винаги са много, разнообразни и откачени. Налице е стандартното въоръжение от базуки, гранати, банани, бабички, разните домашни животни и разбира се МагаретО (както казва Santiago – „не случайно и първата и последната буква са главни, то е като МеталикА - празно няма"). Има, разбира се и нововъведения, както и някои дребни и изненадващи липси от обичайния арснал, но смятам да оставя на вас удоволствието от откриването и разучаването на оръжията.

За музиката и ефектите мога да кажа само суперлативи, тук нямам никакви оплаквания. Самата музика е леко в стила на The Incredible Machine, в менютата, а по време на игра се вписва идеално с



темата на терена, като включва всякакви ambient звуци като щурци през нощта, птички, вълнички и т.н. Богатите възможности за озвучаване на отбора ви също са се запазили, като и тук има няколко актуални добавки към старите класики.

Вариантите за игра са вече познатите, като всички са претърпяли промени и подобрения. Ще започна от сингъла. Ако поради някаква необяснима причина ви обземе неудържимото желание да си играете на Worms 3D самосиндикално имате на разположение четири варианта за игра – Quick Battle, Tutorial, Campaign и Challenge.

Първите два приемам, че са ясни. Кампанията предлага доста разнообразни мисии, които понякога дори не са свързани с избиването на противниковите червеи. Те не са особено свързани помежду си и са също толкова абсурдни колкото и всичко останало при Worms. Ще станете свидетели на червейната интерпретация на десанта в Нормандия, ще се биете срещу немъртви червеи, морски чудовища и прочее гад. Разнообразието наистина е голямо. След всяка мисия, представянето ви се оценява, и ако сте се справили бързо и ефективно се отключват нови мисии за Challenge и, хмм, данни за Wormopedia-та. Из нивата от кампанията има и разни „секрети", които отключват нови карти за мултиплейър, нови и още по-извратени мисии и разни други благинки. Challenge модът е същият, както и преди – имате определено време, за което трябва да постигнете възможно най-висок резултат в даденото предизвикателство. Очакват ви срелба с пушка, летене с джетпак и други подобни.

Ето че дойде време и за най-хубавата част от играта – Мултиплейъра. Просто няма друга игра, която да предлага толкова лек и неангажиращ мултиплейър *[има – сексът с блондинка – бел. Snake]*. Новите неща в мултито, доколкото успях да забележа, са две. Помните ли, че преди можеше да си избирате три специални „мутатора" за играта, като ниска гравитация, супер силни оръжия и прочее? Е, и сега ги има, но са представени под формата на slots машина, която ви ги пуска random. Можете да си ги избирате и на ръка, но е по-забавно да видите, какво ви е отредила съдбата за следващата битка. Другото интересно нововъведение е при генератора на карти. В него вече можете да избирате метеорологичните условия (слънчево или дъждовно) и времето от денонощието (ден или нощ) за съответния терен, на който ще се сражавате. Останалите настройки, като височината, „населеността" с предмети и стилистиката, в която да е реализирана картата (пиратска, гробищна...) също са запазени. Но най-готината новост отново е свързана с пръста на съдбата. На ваше разположение е една кутийка, в която можете да пишете числа, и според това, какво сте написали, генераторът сам определя различните особености на терена и го генерира в реално време, още докато пишете числата. Така, ако ви хареса какво се е получило, започвате играта, ако не – добавяте още една-две цифри и теренът се променя значително.

Иначе, опциите за мултиплейър са три – hot seat, local network и wormnet. Hot Seat-а си е стандартен - избирате си отборите, карта, някои настройки за оръжията, познати ни от всички предишни версии и се почвате. Играта в мрежа е същата, като могат да играят до 4 компютъра едновременно. Трънката е, че от всеки компютър могат да се вкарат по няколко отбора. Wormnet е нещо като battle.net с червеи. Там важат всички неща, казани за предишните два варианта за игра. Добрата новина е, че може да се играе дори с бавен интернет, тъй като играта е turn based. Лошата новина е че все още има някакви проблеми със сървърите на gamespy (целия wormnet е базиран на gamespy) и много често ще бъдете изхвърляни. Остава да се надяваме че ще го оправят.

Вече надскочих мястото за статията, така че няма да ви разправям за страхотните филмчета и wormpedia-та, а ще премина направо към заключението. А то е следното:

Новият Уормс най-вероятно няма да се хареса на hardcore феновете на поредицата, главно заради въвеждането на третото измерение, но пък ще се хареса на други, защото разчупва стандартите и показва света на червейчетата от друг ъгъл... Лично аз съм доста доволен от играта и смятам, че ме чакат още приятно прекарани часове с приятели на „горещия стол", или из Интернет.

Толкоз от мен. Ето ви едно бананче на изпроводяк и сбогом.

workshop.headoff.com

Etherlords II

Автор: Dimensin

„Да говориш скучно за изкуството, значи да говориш против изкуството.
Да говориш скучно за свободата, значи да говориш против свободата.
Скучната агитация е контраагитация!
Как може да бъде убита една идея?
С куршум? С въже? С отрова? Или ятаган?...
Не. Достатъчно е да говориш скучно за нея...“

Рейтинг 6.5

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Nival
Разпространител: Strategy First
Жанр: Strategy/RPG
Сайт: www.etherlords.com
PC: 700MHz, 128MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Etherlords

Но понякога е трудно да го избегнеш. Дори е невъзможно. Съжалявам, че това се случи точно с игра като Etherlords 2. Видите ли, ситуациите не са толкова различни, колкото изглеждат, само дето при компютрите няма ятагани, въжета и куршуми, а delete, uninstall и format. Същото е. Дори, както ще се убедите, може и да се говори скучно...

Не си мислете, че искам да си претупам работата, като ви ощетя с информация за играта. Напротив.

Тъжно ми е, че продължението на игра с подобен огромен потенциал се оказа по-близо до Add-on, отколкото до интригуваща втора част. Защо?

Не зная, може би първоначалната идея на Nival е била да създаде просто компютърно копие на играта на карти Magic: The Gathering. Сигурно са се надявали, че по този начин ще запълнят някаква празна пазарна ниша. Само дето Etherlords 2, определено не успя да я напълни. Излизането на първата част на играта, спомням си, поразбуди доста страсти, но само това. Изпълнен съм със съмнения, че новото отроче на руските разработчици ще постигне дори това.

Преди да се нахвърлим към новостите, с няколко думи ще се спра на концепцията на играта. Etherlords 2 е хибрид между походава и реалновремева стратегия. Придвижването из картата става в реално време, а битките са походови. Смисълът от разходката по картата се изчерпва със срещата с врагове, застанали на пътя ви, събиране на ресурси и посещаване на разни сгради (с каква цел – накрая на статията). За битките ще говорим повече след малко.

Да се върнем към списъка с нововъведенията, които могат да минат за положителни. За жалост той свършва почти веднага след като е започнал - незначителни промени в отношение на графика, баланса и интерфейс изчерпват кажи-речи всичко.

Най-сериозно изменение играта е претърпяла в частта на геймплея, засягаща магиите. Добавените няколко нови заклинания като че ли имат за задача не да разнообразят играта, а да я балансират. По моя лична преценка, един 5 мегабайтов patch би сторил същото. Нужно ли бе да се харизва цял диск за Etherlords 2, като се има предвид идентичността между двете игри? От търговска гледна точка – сигурно. Все още продължава да виси проблемът с интерфейса при кастването на някои магии. Имам предвид, че ако искате да разрушите чужда магия или да призовете някое свое създание от гробищата, много трябва да внимавате къде и как кликате с мишката. Има голяма опасност да разрушите не вражеска, а ваша магия. Предполагам, че това е и въпрос на навик, но въпреки всичките ми усилия, аз лично не успях да го придобия в съвършенство.

Иначе казано - едно голямо Dejavu, приятели.

Режимите на игра са същите, като в първата част - *сингъл, дуел и мултиплейър*.

Започваме с **дуелите**. Те практически са битки между героите. Избирате си противник (може и произволен), натискате знаменателно „OK“ и битката започва. Ако се спре-

те на този режим, пред вас ще се появи меню, от което ще си създадете герой от една от расите, ще подберете магии, ниво на ресурсите, специалности на героя и предмети.

Правилата на игра се въртят около системата на Magic: The Gathering, но в доста по-опростен вариант. Фазите на игра, заложени в M:TG са сведени до две – Atack и Block (upkeep, main phase и пр. липсват). Двата героя застават един срещу друг и в зависимост от расата и избраните магии, започват да си правят мръсно - как точно се провеждат самите битки имайте търпение да прочетете малко по-надолу. С победата на някой от героите, играта ви връща в изходна позиция. Убеден съм, че няколко опита ще ви бъдат достатъчни, за да си създадете приличен герой, с който да играете срещу ваш приятел. Възможната опция за „hotseat" е удобна при случаи, когато имате само един компютър на разположение.

В **кампанията** се наблюдават няколко главни промени. Ако в първата част на играта имаше градове, сега ги няма. Мен ако питате, дори абсолютно заслужено са премахнати. Смисълът от присъствието им беше твърде нищожен, за да е оправдан. Сега си щъкате съвсем произволно из картата по време на мисиите, събирайки споменатите по-горе ресурси, магии и предмети. Самото това „щъкане" само по себе си не е мотивирано по никакъв начин от плоската фабула. За сравнение, в приказката за Червената шапчица има пет пъти повече интрига, отколкото в Etherlords 2.

Сигурно няма да се изненадате, ако ви кажа, че расите все още са си четири – Kinets, Vitals (и двете боравят със силите на природата), Synthets (кръстени по своемо – механиците) и Chaots (в частност – лошите в играта). Кампаниите вървят последователно и ако успешно изиграете първата, отключвате следващата и така до последната - пета. Леко неудобство, но далеч по-силно раздразнение буди фактът, че с началото на всяка кампания, героят ви започва отначало.

Между **мултиплейър** и дуел единствената разлика е, че се играе срещу човек, а не срещу AI. Да, правилно ме разбрахте – казвайки „мултиплейър", не си представяйте игра на голяма карта срещу човек противник. Мммне. Ду-ел-че. Само това. Никакви надежди за победа със стратегическо надмощие над врага.

Битките се развиват по вече познатия начин – с всеки ход събирате етер канали, които от своя страна генерират мана и дават възможност направите каквато и да е магия. С всеки ход стойността им се увеличава с едно, което ще рече, че колкото по-дълга става битката, толкова повече мана ще събирате и по-големи създания (изискващи количества мана, които в началото няма откъде да имате) ще можете да вкарвате в игра. Ходовете протичат давайки последователно на всеки от играчите възможност да атакува. Първо единият, след като завърши хода си той – противника му. За незапознатите задължително трябва да поясня следното: създанията, които призовавате имат две основни цели – да атакуват чуждия герой и да блокират атакуващите чудовища на врага. Атаката протича в две фази – първата е извеждане на юнитите на атакуваща позиция, а втората е самата атака по героя. След завършване на атаката създанията се връщат на изходна позиция и при последващия ход на противника не могат да се използват за блокиране. Не точно така стоят нещата с блокировката. Единиците, които сте извадили, за да блокирате атаката на противниковата (в тоя случай създанията на врага не могат да атакуват героя, а единиците, които им препречват пътя, като атакуващия има предимство при нанасяне на удара, освен ако съществото срещу него няма умението First Strike) в случай, че оцелеят могат при идване на вашия ход да атакуват. На хартия изглежда елементарно, но всъщност Etherlords предлага богата гама от тактически прийоми и за ви убедя в това в детайли трябва тази статия да заеме мястото и на следващата. Сама по себе си играта е доста увлекателна, но не и за хардкор играчите на Magic the Gathering.

В началото на всяка битка, 16-те, предварително подбрани от вас магии (дек), се разбъркват и получавате пет от тях във вид на карти. В началото на всеки ход, получавате по още една. Имайте предвид, че за да си построите що-годе кадърна колода от 16 карти трябва да заложите, както на атаката, така и на защитата.

В кампанията битките дават на героя ви точки експириънс. Това води до покачване на кръвта и повишаване ефективността на уменията му (strength, resources, luck, regeneration и т.н.) На хардкор играчите препоръчвам да играят на най-висока трудност. По нивата ще „срещате" и разни сгради. На първо място магазините – от тях ще си купувате нови магии с ресурсите, които събирате. Други сгради, заслужаващи внимание са тези, от които се снабдявате с бонуси, важащи до края на мисията. Бонусите могат да бъдат предназначени или за героя ви, или за някои от магиите ви. По никакъв начин не бива да ги пренебрегвате! Не пропускайте и сградата за специализации на героя. Добрите думи в тази статия са предназначени за графиката. Играта е изключително красива, а визуализацията на призоваването на съществата и другите магии е вълшебна.

Няма да ви лъжа, като един от хардкор феновете на Magic: The Gathering за мен Etherlords 2 не представлява кой знае каква трънка. Ако поне кампанията беше замислена по начин по-различен от това да ми даде възможност да играя опростен вариант любимата игра с карти на компютър, може би нещата щяха да стоят иначе. Но за всеки влак си има пътници, нали?

LoTR: Return of the King

Автор: Freeman

Якаш изваяни от пестниците на луд бог гигантските железни порти, стократно надхвърлящи човешки бой, бавно започват да се разтварят. Титанично скърцане и грохот на метал раздира тъканта на долината, впива зъби в плътта на планините, резонира с оглозгваща стръв в каменните й кости, разкъсва на парченца ехото. Секундите ужасени се разбягват, разтягайки мига помежду си в безкрайно безвремие. *Туп*... Сърцето удря по статичната картина на мирозданието и я напуква. *Туп*... Кръвта блъсва слепоочията - гъста и гореща, пищяща своята същност, която е живот, в замръзналото съзнание. *Туп*... Реката на времето се връща в руслото на реалността с воя на хиляди пуснати на свобода бесове, изригващи от разтварящата се ръждива паст на ада. Вълна, след вълна, след вълна кръвожадни пълчища се изсипва в долината и се понася със скоростта и категоричността на целеустремена смърт. Океан от черна ненавист разгръща фронта си, излива се, запълва всяко кътче. И настъпва. Вихри от изначално зло, водовъртежи от ярост, бури от животинска свирепост кипят и се гърчат като мазни червеи в талазите, съсирени гребени от остриета оформят прибой от всепомитаща омраза. Който приижда...

Тук и сега е краят! Това е хълмът на безнадеждността. Тук ще изтекат последните ми минути, но аз ще ги стисна силно в пръстите обхванали дръжката на меча – последният страж между мен и небитието. Тук ще поема сетните глътки въздух, но аз ще ги връщам обратно, ще ги изкарвам през здраво стиснатите си зъби със свистенето на свещената омраза, горяща в сърцето ми, с всеки замах и удар на острието разсичащо мускули, кости и плът, в прослава на доброто, в което вярвам. Тук зениците ми ще попият последната си светлина, но не и преди да изгася светлината в зениците на враговете си. Тук имам среща със смъртта, но след като първо срещна това ще срещна самия себе си, за да опозная границите на човешкия дух и гордост. Няма да оставя отвъдното да ме отнесе преди това.

Тук е последният подстъп. Това е хълмът на славата, приятели. Днес ще напишем историята. Ще я изпишем с кръвта на мракобесните създания, изпълзели от мрака. Днес ще съградим паметник на доблестта и величието. Ще го издигнем с телата на изчадията напиращи да изгасят искрата на живота ни. Няма място за отстъпление. Няма крепостни стени, зад които да се скрием – ние сме крепостните стени. Нека накараме смъртта да се катери по могили от трупове, да гази в реки от кръв, да се препъва в пречупени копия, докато идва да ни вземе.

Нека, когато срещнем погледа й, прочетем в безкрайния мрак на кухите й орбити страх.

Удари часът братя, тук и сега! Сътвореното днес ще отекне във вековете.

Да мрем!

Рейтинг 8.8

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Hypnos Entertainment
Разпространител: Electronic Arts
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: lordoftherings.eagames.com
PC: PIII 600Mhz, 128MB RAM, 8MB Video
Брой дискове: 3
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Висока
Време за усвояване: 2-3 часа
Масовост: Средна
Прилича на: BloodRayne

И друг път ми е било трудно да пиша статия. Всъщност винаги ми е било трудно да пиша рецензии на игри, отприщили океан от чувства. Вцепеняващото мозъка кръстовище на хилядите пътища, по които може да поеме мисълта и неувереността кой от тях е най-правилният са ме карали и друг път да тъпча в нерешителност. Може би защото в крайна сметка най-правилен не съществува. Така е най-често. И тъй като отдавна не съм си позволявал лукса да сваля маската на рецензент и да оставя простата ми човешка същността да попие в думите, може би е време отново да го направя – дори това да не е най-правилното решение.

Не исках да играя тази игра. Не съм почитател на търд порсъните. Винаги съм смятал, че да гледаш някакво ръбато човече с недотам естествени движения от капризно-менящата се перспектива на малоумна камера не е най-добрият начин да се вживееш в действието. Обаче в живота на човек съществува факторът наречен целесъобразност, с който щем не щем се съобразяваме, така че – в крайна сметка – играта попадна в мен. Както вероятно си е проличало от въвеждащото интро на статията, сега спокойно мога да потвърдя, че понякога целесъобразността и принудата могат да се разглеждат и като проява на добър късмет. Да оставим за момент настрана екшъна, динамиката, атмосферата, графиката, звука, управлението и всички останали елементи, творящи една игра – на тях ще се върна по-късно. Преди това ще ти кажа защо тази игра ме остави без дъх. То няма нищо общо с останалите й достойнства и може би за

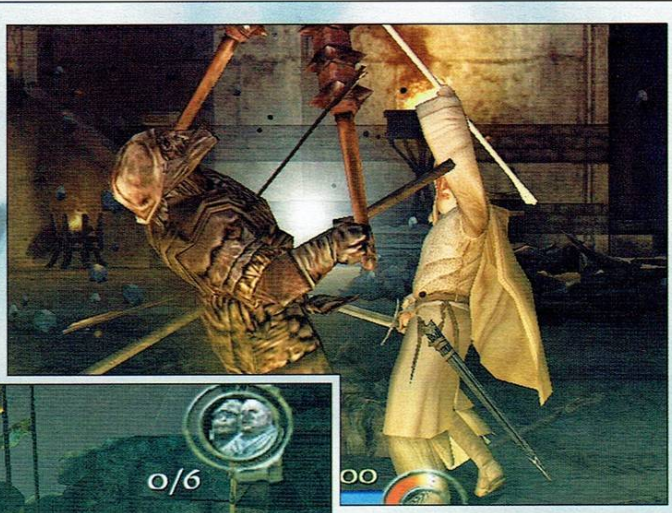
теб дори няма значение, но има за мен.

Return of the King наново осъществи една моя мечта. Мечтата на мъж, затворен в сивата, съвременна, култивирана и подтискаща го с хилядите си правила и закони действителност, в която битува. Блян останал стаен в душата му от времето, когато е бил малко момче, все още пътуващо в мислите си из света на приказките и фантастичните истории, които чете – вярващо по някакъв свой си, странен начин, че чудеса съществуват и че може би някой ден ще му се случат и на него.

Съмнявам се, че е имало малко момче, което да не си е фантазирало, че е герой и пред унесения му взор да не са бушували величествени битки, осеяни с хаос и трупове бойни полета и една самотно стърчаща насред пепелищата и погрома фигура. (Всъщност нещо подобно писах и в статията за Warlords IV, но ако там в тези ми мисли намигаше ирония, то тук го казвам с цялата сериозност, на която съм способен.) Вярвам също така, че в мъжката природа е дълбоко залегнал първобитният инстинкт да приемеш и отвърнеш на предизвикателството. Теглещата магия на единоборството, трътката от фанатичната смелост на хванато в капана на безизходицата и отчаянието човешко съществото – единственият пилон, за който можеш да се задържиш в истеричния водовъртеж на връхлитащия ужас. Изгарящият кипеж на подивял адреналин, заслепяващ сетивата, нехаещ за болката и опасността. Доблестта. Все неща, които реалният свят е почти немислимо да ти предложи или провокира.

Но могат да ти бъдат предложени от ТАЗИ игра. Защото ако има нещо, което може да се каже за нея и е безспорно, то това е, че е пропита от величие и епичност, отприщващи бента на първичното мъжество.

Ярост, това изпитах в ROTK. Чиста, всепомитаща ярост, втъкан в гените ми смътен спомен за гнева и опустошителността на берсерк. Играта вгради в кристалната решетка на представите ми за екшън стихийни изотопи концентриран адреналин. Ако си гледал последната Матрица със сигурност си спомняш момента на нахлуването на машините в Зайон, отчаяната, безпримерна храброст на обречените на смърт защитници, вече мъртви в мислите си, сбогували се с живота и твърдо решени да го продадат на висока цена. Грандиозността на тези кадри извиква чувства, които трудно могат да се предадат с думи. Извиква расова ненавист. Каквато ще познаеш и в ROTK. В гореупоменатата сцена, явяваща се предпоследна мисия на играта, в която Гандалф, Леголас, Гимли, Арагорн и шепа войници предизвикват войските на Саурон, избирайки малък хълм за Голгота на своята саможертва, целяща да даде още малко време на Сам и Фродо, аз се срещнах с абсолютния екстаз от най-красивия танц със смъртта, който съм преживявал пред компютърния екран. Страх и обреченост избуяха в разяждаща омраза и кръвожадност, в опиянение отвъд времето и пространството, в което съществуваше единствено поредният замах, поредното комбо, поредната дъга на смъртоносните остриета и поредното тяло, което се изпречваше на пътя ми. Чувството е апокалиптично, нахлуващо в цитаделата на подсъзнанието с безапелационна агресивност, стремително помитащо по пътя си катинарите, зад които дебнат първичните нагони.



Някога, по повод на една друга игра бях написал следното:

„В добрия екшън цялата Вселена е смачкана, пресована и натикана в един-единствен човек. Екшън героят! Средоточие на всичко, което ти никога няма и не можеш да бъдеш!"

Все още продължавам да мисля така. След ROTK още повече!

Ще си позволя още един цитат, от същата статия:

„Добрият екшън е като живота – без средни положения, без уговорки и компромиси, директен, цялостен, сбит и груб, имунен към чувствата и желанията. Безпощаден. В него не е нужно да има справедливост. И в живота няма! Не е нужно смирение. И в живота не е нужно! В него любовта няма място, освен като най-силния генератор на омраза и ярост."

Вече не мисля така. Не и след ROTK. Това е играта, която за пръв път ми даде повод да освободя демоните си във виртуалните й владения, различен от чистата, закодираната в човешката същност склонност към агресия. Освен брутален, изкристализирал екшън тя увлича играча с кауза. Предоставя му морален мотив. Безпрецедентното чувство да е инструмент на смъртта в името на един наистина възвишен идеал. Ръка на справедливостта.

Може би тук е мястото да разкажа историята, но не ми се ще да го правя. При всички случаи не го заслужаваш – ако си прочел книгата няма нужда да те измъчвам с изблиците на съмнителната си литературна дарба, в опит да предам в няколко реда това, за което на Толкин са му

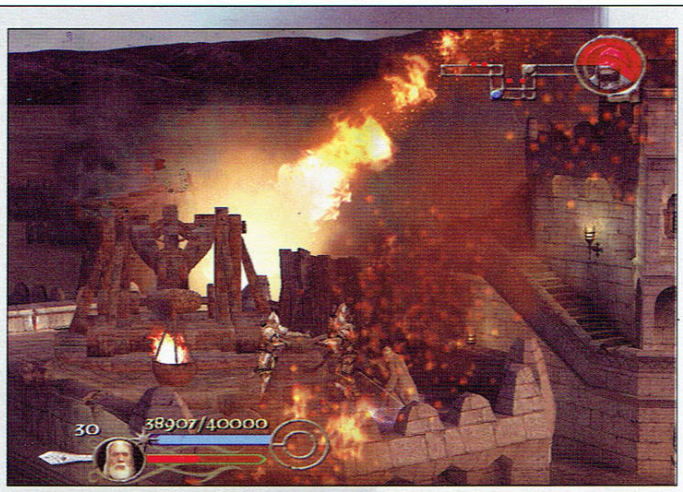
трябвали хиляда страници; ако не си – още по-малко. Това, което ще кажа обаче е, че ROTK започва там, където свършва Two Towers (доколкото ми е известно) и стриктно следва сценария на филмовата трилогия. Нещо повече - не се сещам да съм срещал другаде толкова умело интегрирани в междинните анимации филмови кадри. В резултат величествената епика на „лентата" се е просмукала в играта, въдворявайки в мисиите чувство на драматизъм, на задъхана неотложност. Дизайнерите са успели да изстискат концентрат от мрачната, подтискаща атмосфера на филма и да впръскат есенцията му в играта под формата на кинематографични откъси, които по никакъв начин не биха могли да бъдат компенсирани от каквато и да е анимация, носеща щемпел различен от този на „Blizzard". Киноманиаците с удоволствие ще научат, че голяма част от споменатите кадри са от третата, последна част на трилогията и загатват в задоволителна степен какво можем да очакваме от него, без да разкриват подробности способни да отнемат удоволствието от посещението на киносалона в последствие.

Не съм играл Two Towers, не знам как там е реализиран преходът от филмовите кадри към анимациите с енджина на играта, но тук ефектът е конституционално смазващ. Образите някак постепенно изобличават, докато картината се движи, за да бъдат плавно заменени от изплуващите контури и „втвърдяващата" се плътност на анимираната реалност. Или обратно. Почти се насрах от кеф в сцената, в която ентите атакуваха Айсенгард, а моята задача беше да опазя с Гандалф един от тях, опитващ се да отприщи, стаената зад бента дива сила на помитащата водна стихия, като измъкне подпиращите стените му подпори. Обратният преход – от анимация към филмови кадри – бе покъртително феноменален просто. Всичко това насища играта с толкова агресивна внушителност, че в радиус от 2 метра от монитора ми почти непрекъснато имаше групичка от поне 2-3-ма зяпачи.

Като съм се разприказвал за атмосферата, да поговорим за

Графика и Звук

ROTK не притежава най-великолепната графика, но се ползва от графичен енджин в състояние да пресъздаде нива, терен, архитектура, хаос от всевъзможни предмети и детайли, специални ефекти (няма други такива огнени стрели просто), както и да облече персонажите във високополигонна кожа, дарявайки ги с идентичност и осезаемо присъствие. Дрехи, брони, оръжия – всичко е пресъздадено с впечатляваща достоверност. Физическият енджин е респектиращ (няма други толкова реалистично рикоширащи огнени стрели просто). Реализмът на движение на персонажите е възхитителен. Елфическата лекота и грациозност на Леголас; трътлестата, леко прегърбена походка на Сам; уверената стъпка на Арагорн, накуцването на Гимли са удивително пресъздадени. Същото важи и за изродите на Саурон – Урук-хаите се затичват



с типичното си ритмично-поклащане, в движенията им се чете нечовешката мощ и устременост на разярен носорог; гоблините са пъргави и приведени като котки. В ROTK имаш чувството, че колиш плът, действително задвижвана от стоманени мускули и ярост. Критиците вероятно ще изтъкнат неща като недостатъчно детайлни текстури и прочее глупости, но моето мнение се разминава – играта има точно толкова, колкото ѝ е нужно, да не ставаме максималисти.

И ако към графиката някой може да си позволи определени забележки, звукът е безапелационен. Още с първата откриваща сцена, когато след въвеждащото интро играта без никакво предупреждение захвърля Гандалф направо в истеричната суматоха на битката за Шлемово усое, в малката ти лична вселена ще нахлуе потоп от звуци, набързо превръщащ виртуалната истерия на екрана в нещо, което приемаш напълно сериозно. Трудно ще ти е да не обърнеш внимание на музиката, озвучаването и ефектите. Музиката – величествена и силновъздействаща – стриктно следва интонацията и внушението на филмовата, гласовете на истинските актьори са специално записани за кат-сцените, а грохотът на боя, свистенето на стрелите, ревът на троловете и Урук-хаите, експлозиите и останалата шумотевица са почти в състояние да разкъсат ципата отделяща в съзнанието ти играта от филма.

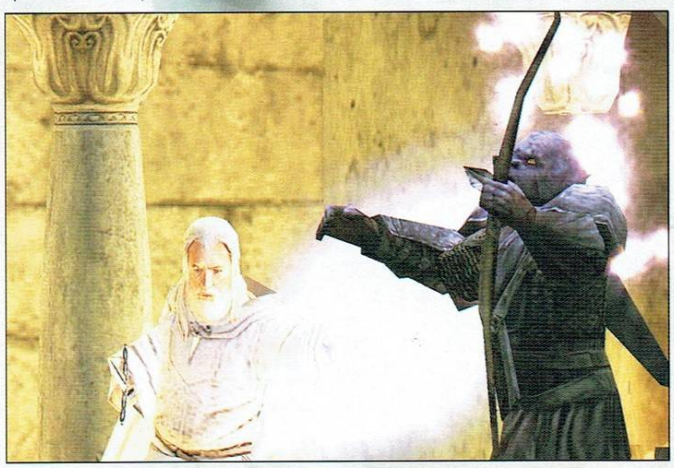
Но да не зацикляме на тази част от описанието на играта. Имам доста неприятното усещане, че не съм казал всичко или не съм бил достатъчно ясен, затова ще

обобщя с едно изречение:

Презадоволителна графика, визуализираща респектиращи с детайлността и оригиналността си нива и прилежащото им „население"; внушителна музика, обемен и дълбок звук; физичен енджин задвижващ не просто всяко нещо в играта, а самото ти усещането за достоверност; и не на последно място – силната доза кинематографичност инжектирана директно във вените на геймплея, изграждат поглъщаща и пристрастяваща атмосфера, обричаща играча на почти сексуален стремеж да се потопи в нея – дълбоко, дълбоко...

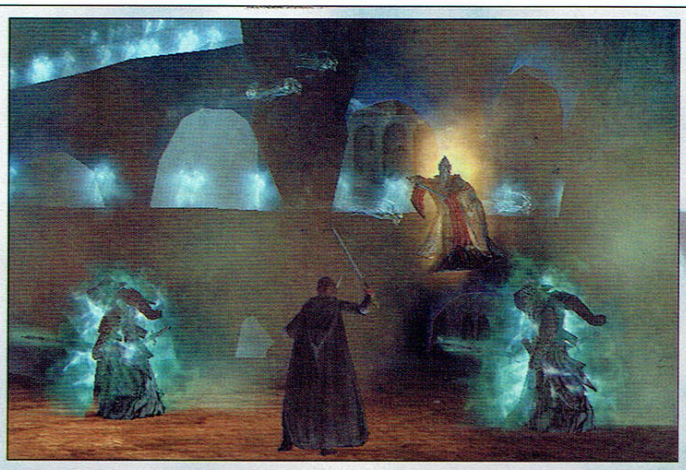
Екшън

Анализирайки екшъна рецензентите най-често прибягват до описание на оръжия, движения, комбота и динамика. Няма да се намери човек, който да оспори несъмнената им значимост, но преди да се спра на тях ще започна с това, което на мен ми направи най-силно впечатление и което вече се опитах да загатна по-горе – чувството за съприкосновение. Ами – брутално е. Когато подхванеш в серия някой огромен Урук-хай все едно блъскаш в дърво. Сякаш можеш да почувстваш вибриращата съпротива на меча, при контакт с бронята и моментална промяна на чувството за врязване на острието след като пробиеш защитата на гадината. Тук е ред да вмъкнем в уравнението и динамиката. Дизайнерите са напълнили екрана с чудовища, а начинът и скоростта, с които ги убиваш са от съществено значение. Колкото по-бързо и ефективно, без да те докоснат, успееш да ги заколиш, толкова повече точки ти дава всяка смърт. Играта е адски динамична. В почти всички нива, изключая някои от по-„кротките" мисии по пътя на Хобита, войната буквално бушува навсякъде около теб. Помня една статия на Maggkrabar за Two Towers, в която той казваше, че най-добрата тактика е да не бягаш от битките, а да се вързваш във всяко меле с цялата стръв и опустошителна бързина, на която си способен. Точно така е и тук. От време на време противниците ти изпускат заедно с отлитащата си душа (хе-хе, размириса се) и по някоя колба здраве. Вероятността съсичайки в бърза последователност купчината изверги да излезеш от схватката почти толкова жизнен, колкото си влязъл в нея, а в много случаи и повече е огромна. Всъщност най-доброто, което можеш да направиш на малко кръв е да убиваш и да убиваш, и да убиваш...



А най-добре се убива с комбота. От един момент нататък играта се превръща в омайваща комбо-фиеста. В екзалтиран, смъртоносен валс и блясък на острието. Няма по-голямо удоволствие от това да се впиеш в групичка орки и, загубвайки от поглед героя си, (за недостатъците на камерата ще говорим след малко) да изпълниш със заучена комбинация някое комбо, след което да видиш как, сякаш подхвърлени от невидима експлозия, на всички посоки се разхвърчават тела, а в центъра остава само обгърнатата от блясъка на експириънса фигура на твоя човек. Комбо-сериите се научават с вдигане на нива на героя. Както стана дума, всяко убийство носи определен брой точки – в зависимост от прецизността и скоростта, с която е извършено. Отделно от това всяко съприкосновение на острието с противниково тяло бавно започва да пълни специален кръгъл „брояч" – при запълването му героят минава в Режим Съвършенство" (Perfect mode), около него за няколко секунди засиява аура, ударите му стават мощни, убийствата моментални и всяко от тях носи максимален брой точки, които разбира се са решаващ фактор за вдигане на нива. Следващо ниво обаче не означава автоматично заучаване на всички достъпни умения и комбосерии в него. Извън точките, един вид „личен" експириънс, в края на всяка мисия играта отчита общата ти ефективност, показвайки броя на обикновените, добрите, изключителните и съвършените убийства и на тяхна основа ти се предоставя определено количество точки, които да използваш за закупуване на уменията и комботата. Тук се налага едно уточнение – играта е разделена на три сюжетни линии и, както е логично да се сетиш, не е възможно да извървиш всеки от тях с един герой. „Пътя на краля" е най-дългата кампания и можеш да я минеш с Леголас, Арагорн или Гимли, „Пътя на магьосника" с Гандалф, а „Пътя на хобита" със Сам. След превъртане на играта се отключват още три допълнителни героя – двама хобита (Мериадок и Пепин) и братът на Боромир (все му забравям името... – Фарамир, подсказват ми тука). Фродо се използва единствено в последната мисия, а финалният бос няма да ти го казвам кой е, но не е трудно да се сети човек.

Това, което се опитвам да ти кажа е, че в играта ще използваш поне 4-ма герои. Но експириънсът, който генерираш в края на мисията не е само твой. Всяко умение или комбо-серия могат да бъдат „закупувани" или персонално за героя – и тогава е по-евтино, или за цялата Задруга. Във втория случай, когато се наложи да играеш с друг персонаж, при всяко вдигане на ниво той автоматично ще започ-



не да се ползва от уменията, които вече си закупил и няма да е нужно първо да приключиш с мисията и чак тогава да му ги купуваш отделно.

Връщайки се на темата за екшъна се сещам да подчертая, че стила и усещането за геймплея (в това число и начинът, по който се изпълняват едни и същи комбота) са унифицирани спрямо всеки герой. Гандалф и Леголас са фаворизираните ми любимци. С двата си тънки меча елфът е вихрушка от болка, торнадо от въртяща се стоманена прецизност и елегантна красота, движенията му са бързи и леки – калени в генетичната ковачница на първородната раса. Почти същото чувство оставя и играта с Гандалф. Арагорн е по-бавен, но осезаемо по-мощен.

Затваряйки графата отново ще си позволя обобщение:

Екшънът в ROTK, наред с атмосферата, е ключов елемент в реализацията на най-пристрастяващия геймплей в трд пърсън шутър, който познавам до момента. Играта е един почти несекваш хак енд слаш – един от най-добрите създавани досега, френетична месомелачка, одухотворен съвремен вариант и далечен родственик на любимите ни от едно време аркадки. Тя е замислена с амбицията да те остави без дъх и точно това е, което наистина прави!

Каламитет

ROTK можеше да е велика игра. Това си го чувал толкова пъти, че вероятно се чувстваш лично засегнат от клишето, но някак ми „лепне" да го използвам. Причините са няколко и сега ще ги изброим по ред на номерата:

1. Камерата. Играта е конзолен порт. Характерното за конзолните портове е „подвижната", кинематографична камера. Идеята с нея е може би да се придаде допълнителна дълбочина и усещане за „режисираност" на действието, но едновременно с това, поне в разглеждания случай, води до не един и два фрустриращи моменти. С постоянно менящите се ъгли на перспектива някак се свиква, макар в началото да причиняват кратки, но остри пристъпи на дезориентация и светкавични изригвания на неконтролируем бяс. Не се свиква с факта, че често води до пълната липса на представа къде точно се намира героят в мелето, накъде е насочен, по кого удря и дали изобщо успява да удари. Говорехме за комботата, но трябват наистина волски нерви, докато стигнеш до момента, в който ще се адаптираш дотам, че да изпълниш успешно поне веднъж Balrog's Revenge (доста ефектно комбо) докато си в неведение къде точно сред групичката Урук-хаи, орки и гоблини, обилно слюноотделящи при мисълта за плътта ти (ако досега не си се замислял как се чувства девица пред групово изнасилване, замисли се и повече не прави така!) се намира героят ти.

2. Говорехме и за нивата. Трябва обаче да отбележа, че колкото някои от тях са брилянтно замислени и извисени, толкова ниско под летвата на посредствеността пропадат други. Началните мисии, особено тия в „Пътя на хобита" – всъщност кажи-речи всичките в тоя дял – са общо взето на границата на досадата. Скучни основни движения и атаки – чист аркаден привкус. Дълбоката красота и фанатизираща еуфория на комботата идва едва покъсно. Друг голям негатив се явява и дебалансираността на самите нива. Категорично заявявам, че играта притежава висок коефициент на преиграваемост, но само при мисълта, че ще ми се наложи да мина отново второто ниво от „Пътя на краля" например, на сложност различна от Easy, в главата ми извива вой сирената на изкристализиралата лудост. Това ниво съм го преигравал 40 пъти на Normal. Уловката е, че трябва да се направят определени неща, всъщност пак същите – избиване на взводове изчадия – за време. При това сблъсквайки се и с ултимативното присъствие на камерата. Мястото тясно, коридорчесто, наоколо пълно с гадове, а героят ти е... ми някъде. На всичкото отгоре отнякъде, извън екрана, получаваш удари с копие или стрели. Пропуснах ли да кажа, че търпейки удари временно не можеш да отвърнеш? Какво става, ако получаваш постоянно серии от удари? Комбо ли чух?

3. Авторите са се опитали да вмъкнат и някакъв намек за интерактивност, изчерпващ се с факта, че можеш да мяташ по лошите копия, нарочно поставени из нивата в специални стойки – разните отваряния на врати, бутане на камъни и котели с жарава ще го подмина, защото хем е рядко, хем го има колкото за присъствие. Всичко хубаво – копията нанасят сериозна щета и са вторият начин, освен стрелбата, която всеки герой притежава по принцип като алтернативна атака, но използването им е толкова недодялано направено, толкова е мудно приближаването, посягането към тях и последващото като капак доста трудно насочване в правилната посока, че почти обезсмислят опцията. Обикновено вредата от нея е по-голяма от ползата.

4. Управлението не е удобно, дявол го взел. Трудно се свиква. И дори след като свикнеш ти трябва още доста време, докато го превърнеш в съюзник, вместо враг и заиграеш с лекотата, нужна за да се насладиш на култовия геймплей.

5. Краткостта. 13-те нива, на Easy, при достатъчно време (защото желание ще има, сигурен съм), могат да се минат точно за един ден. Не знам колко часа прави това.

6. Така афишираната възможност за кооперативна игра, в PC вариант означава игра на един компютър с клавиатура и джойпад. Еее... ако бях по-невъзпитан, щях да кажа: баси...

Под чертата

Под чертата, във времето на равносметка, ще се върна пак там, откъдето започнах. Погледни началото, ако си забравил. Защото това е за мен истината за тази игра, там витае същинския й дух. Всичко изброено в предходната графа няма значение. EA успяха този път. Създадоха диамант, внимателно шлифовайки важните аспекти – визия, звук, атмосфера, геймплей – и поставяйки перфектните ръбове на местата им с впечатляващ замах.

Няма да ти казвам какво трябва да направиш, приятелю, мисля, че вече го знаеш. Сега се сбогувам с теб. Чака ме един хълм и една битка. Една среща...

- Производител: EFX
- Разпространител: Konami Europe
- Интернет: www.konami.com/apocalyptica
- Системни изисквания: Pentium IV 1.7Ghz, 512MB Ram, 64MB 3D Video
- Жанр: Екшън от трето лице

Автор: Freeman

Apocalyptica

Алтернативното бъдеще. Тук Апокалипсиса вече се е случвал веднъж. Земята, станала свидетел на страховити битки между Ада и Рая, тъне в разруха и забрава, а останките от човечеството-се са се разселили из далечни космически колонии. Много, много години след своебразния Армагедон, злото се надига отново, за да вземе реванш.

Нарича себе си Неосатана и обявява Земята за свой бастион, окичвайки я с името... я да видим дали ще познаете – *Ню Хадес* – явно и в адските селения оригиналността вече е на изчерпване. В предстоящия сблъсък това, на което човечеството може да разчита е малка група генетично подобрени войници, съдържащи в себе си ДНК-то на едни от най-праведните светци живели някога.

Честно казано, според мен историята хич не е лоша като идея, но се страхувам, че е прахосана за игра, която не би могла да използва и минимална част от потенциала ѝ.

Защо?

Ами защото кампания реално няма. Apocalyptica е просто една поредица от арени, на които играете нещо подобно на бот-мачове. Това е. Да говорим за кампания и сингълплеър при нея е все едно да говорим за същото при Quake 3. С тази разлика, че тук авторите са се опитали да вмъкнат

и някакви брифинги между „мисиите"; и с другата разлика – че да се играе Quake 3 с ботове е неизмеримо по-забавно! Копаті са успели да съчетаят в едно две от най-ненавистните за мен неща – твърд пърсън визия в екшън и бот-арени, маскирани като сингълплеър. Предвид току-що казаното, фактът, че изиграх повече от 10 мисии може би трябва да се тълкува като доста добър атестат за Apocalyptica. За да не хабя излишно място ще прекося през графиката и звука напряко, вметвайки мимоходом, че цялостното озвучение е около средната хубост, а играта на моменти е много красива (поради което може би влачи и лагва така зверски) – някои нива са разкошни, разните му там катедрали и крепости, колониите Йерусалим 5 и Нови Вавилон, Голгота – пропити със сайбър готик атмосфера, респект!

Няма какво толкова да се говори и за геймплея – „раждате" се на някакво ниво, обикновено заедно с още (до) трима придружители, оглеждате се набързо и хуквате да изпълнявате задачата - да изключите еди какъв си брой генератори или някакви енергийни елементи, да поемете контрол над еди кои си точки от картата (нещо като Domination на Unreal-а), да освободите и опазите еди колко си затворника и все в тоя ред на мисли. Разбира се от противниковата страна също има отбор от (до) 4-ма абсолютно реципрочни на вашите герои, които или искат същото, или ще се стремят да ви попречат. На тяхна страна са и всички „неутрални" гадини из нивото, които любезно пропускат да отбележат съществуването на лошите, а нападат само вас.

Няколко думи за героите. Със стартирането на играта ще се наложи да си изберете 1 герой от общо 16-те, разделени в 4 класа - Сестри, Темплари, Дроиди и Серафими. Всеки от 16-те има специфични стойности на показатели като Сила, Пъргавина, Атака от разстояние, Ръкопашна атака. Лошите генерали на Неосатаната представляват точни антиподи на вашите, вместо Сестри - Вампирки, вместо Темплари - Черни рицари, вместо Серафими – Демони.

Като изключим магическите персонажи (Серафими, Демони), останалите имат по един меч и едно пушкало във всяка от ръцете.

„Мисията" не приключва, докато не завършите обджективите, или не изтече времето – в случаите, когато има времеви лимит. Ако ви убият – възкръсвате на изходна позиция и отново в мелето. Както виждате, в крайна сметка, играта не е нищо повече от едно монотонно повтарящо се, умопомрачителното кликане с мишката, подобие на добре познати мултиплейър режими като Assault, само че с ботове. Интелектът на лошите, по който уж е работено така, че да наподобяват човешки реакции, не струва - тъй като се респаунват, след като бъдат убити, по някое време ти писва да се занимаваш с тях и почваш да им бягаш, междувременно изпълнявайки задачите си.

Екшън без особена тръпка. Няма помен от комбота, разнообразие от удари и атаки. Може би ако противниците се отличаваха с коефициент на ИИ по-висок от този на домашно отглеждан зеленчук, ако целите и мисиите предлагаха някакво по-голямо разнообразие, ако имаше поне брутално чувство за съприкосновение от Return of the King, Apocalyptica би имала по-големи шансове. Поредната игра за малки дечица, направена с идеята да зариби идиотчетата да зациклят в мултиплеър.

Но едва ли...

ОЦЕНКА: 55%

Прилича на:
Bloodrayne, Quake III

- Производител: Unknown Identity
- Разпространител: The Adventure Company
- Интернет: www.adventurecompanygames.com/black_mirror
- Системни изисквания: 400Mhz, 64MB RAM, 16MB Video Card
- Жанр: Адвенчър

Автор: Snake

Black Mirror

Кой каза „невероятно добър хорър куест със забележителна графика, плътна като овче кисело мляко атмосфера и великолепно оплетена история, създаден в добрата стара Чехия"?

Ти ли?

Седни си – двойка. Или хайде от мен да мине – три на релси. Защото поне за Чехия позна. Играта, понесла гордото английско име Black Mirror, в оригинал всъщност е наречена *Позел Смерти*, което разни досадни филолози като мен със зле прикрито интелектуално самодоволство ще ти преведат като „Вестителят на Смъртта". Това чудо в общи линии се явява нещо като чешка национална гордост, понеже е понесло в себе си консултационните таланти на някакъв актуален чешки писател, както и вокалните изпълнения на някакви още по-актуални чешки театрални и кино актьори. Нещо, на което ти така или иначе няма да имаш честта да се насладиш, защото английският дублаж, който евентуално ще се опита да проникне насилствено в ушните ти канали си е *пойебнал матерното пичу*, да ме прощавате. Човек остава с впечатлението, че заветната озвучителна роля на главния герой – иначе, съдейки по анимацията, кораб на вид момък с дълга коса и квадратно чене – е поверена на ленив гей в пенсионна възраст, комуто е било платено с една бутилка ракия и един вибратор, а пичът е решил да се възползва активно и от двете още докато е пред микрофона и си чете репликите. Ефектът от практически непрестанното слушане на подобен глас може да нанесе тежък удар върху здравия разум и хетеросексуалността ти и нито сравнително краткото време, необходимо за изиграването на Black Mirror, нито умерено интересната история се явяват достатъчно обективни причини за понасянето на подобен тормоз.

Иначе въпросната история разказва за някакво средновековно проклятие, тегнещо над английската благороднически фамилия Гордън (май пропуснах да спомена сърцераздирателните усилия на водещия гей и останалите озвучители да разкрасят и без това развления си английски с британски акценти), от която произхожда и главният герой Самюъл. В началото на играта нещо свръхестествено очиства най-дъртия Гордън и нашият човек се завръща в семейното имение след дванадесет годишно отсъствие. В последствие го налягат основателни съмнения, че старецът не ще да се е метнал от най-високата кула на замъка самосиндикално и се втурва да разследва надъхано. Като цяло Black Mirror е доста жалък опит за имитация на Гейбриъл Найт, дори и на ниво външен вид на героя, но дори и без калпавото озвучаване (което успява да смъкне 30% от финалната оценка; да – не се шегувам – наистина са толкова зле нещата) чешката национална гордост не блести с нищо особено на ниво история, а на ниво графика направо се дъни доста зловещо. „Става за убиването на някой дъждовен и скучен следобед" би било подходящо определение за Черното огледало. Но честно казано нещо започна да ми писва от реплики от типа на „абе знам, че е тъпа играта, ама те адвенчърите са много към напоследък".

- ОЦЕНКА: 59%
- Прилича на: Gabriel Knight

- Производител: Small Rockets
- Разпространител: Atari
- Интернет: ---
- Системни изисквания: CPU 700 MHz, 128MB RAM, 32MB Video
- Жанр: Екшън от първо лице

Автор: Dimensin

Sinbad Legend of the Seven Seas

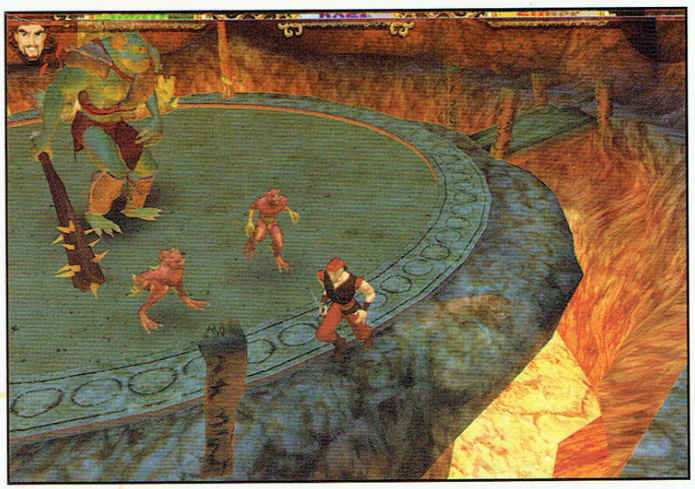
Ако сте гледали анимационния филм „Sinbad: Legend of the Seven Seas", тази игра няма да ви изненада с нов сюжет. Всъщност тя няма да ви изненада с НИЩО ново, но това ще го говорим след малко. Акцентът в историята тук е „Книгата на мира", която Синбад се опитва да отмъкне от кораба. Лошото е, че до нея иска да се добере не само той.

Последното изречение, наред със снимките наоколо, би трябвало вече ясно да ви е дало да разберете с каква игра си имаме работа. Типичен адвенчър от стария тип – 100% аркаден, 100% праволинеен, 100% детински. Ако си на повече от 12 години, можеш да погледнеш някъде по съседните страници. Но ако те гризе някаква носталгия по безвъзвратно отминалото минало, или както обичаме да го характеризираме „доброто старо време" дочети оставащите 15-на реда.

Ако все пак погледнем нещата в детайли може би ще доловим известни, феерични бих казал, отлики между Синбад и старите аркадки. Изключвайки факта, че е играта е 3D, разбира се. Така например тук битките почти изцяло са завзели геймплея, за сметка на пъзелите и загадките. О да, играта е елементарна. Може и да се тълкува като неангажираща, предполагам. Факт е – такава е.

Точно три са необходимите ви действащи бутона на клавиатурата, за да я играете. Комбинациите между тях предопределят извършването на няколко различни удара, повечето ставайки ви достъпни с течение на играта. Която е доста късичка, трябва да ѝ се признае. За минаването на всяка от 5-те части (разделени на няколко нива) разработчиците са ви приготвили като награда различни бонусчета, правещи Синбад още по-силен. А той трябва да е все по-силен защото по нивата се разхождат врагове – все по-лоши и по-лоши. В добрите традиции на жанра, всеки от тях има различен боен стил и атака. В добрите традиции на жанра всички ползват отчайващо трагичен ИИ, което е една от причините играта да е толкова лесна. Нека просто кажем, че се иска известно усилие, за да убиете персонажа си.

Е, за да е както трябва, трябва да го направите поне 3 пъти, ако



междувременно Синбад не е забърсал някакъв допълнителен живот из нивата.

Добре, стига толкова, наистина. Няма да ви пълня главите с глупости за графика, звук и прочие. Само 2 снимки са достатъчни, за да схванете картинката. Ако трябва да избирам, аз лично бих си пуснал един „Prince of Persia".

- ОЦЕНКА: 45%
- Прилича на: Prince of Persia

- Производител: Yager Development
- Разпространител: THQ
- Интернет: www.yager.de
- Системни изисквания: CPU 1Ghz, 256MB Ram, Videocard 64MB
- Жанр: Симулатор

Автор: Alex III

Yager

Ами и геймъри, днес имам съмнителното удоволствие да представя на вниманието ви поредното заглавие от списъка на несъстоялите се хитове. Още със стартирането си Yager предизвиква недоумение, което с времето продължава да се усилва, докато накрая не се превърне в доминантно впечатление под формата на въпроса „абе аз за к'во продължавам да го играя т'ва?" Но - нека спазваме препоръките на позитивното мислене и да си говорим за хубави работи, поне в началото.

Когато получих играта ѝ се зарадвах, понеже (по силата на малките заблуди, които сме свикнали да си пробутваме сами) бях останал с впечатлението, че става въпрос за самолетен симулатор. Оказа се, че съм близо, но не съвсем. В Yager наистина има летящи машини, обаче за симулация и дума не може да става – заглавието може да се класифицира по-скоро като „див аркаден екшън". „Лошо няма, ние обичаме разпускащите игри" – сервирах си поредната самоизмама и смело натиснах бутона „New game". Почти незабавно ме блъснаха няколко истини едновременно. Първо, някой е хвърлил колосално количество труд, за да накара играта да изглежда красиво. Второ, някой (вероятно същият) не си е мръднал пръста, за да направи управлението поне малко от малко използваемо. От сто километра личи, че Yager е конзолен продукт, който едва ли не случайно гастролира на екраните на PC-тата ни. На оригиналната си платформа (а именно – Xbox) то може би минава за удобно, но на компютър всички възможни варианти за контрол на летялката ви – с мишка, клавиатура и джойстик – могат за нула време да ви избелят косите. Като се вземе предвид колко малко труд се е изисквало, за да се коригират безумията в този аспект, на фона на огромната работа, свършена по останалата част от играта, мистерията на управлението на Yager се приближава до загадката за построяването на пирамидите. Хубаво, че в опциите предвидливо е включена точка „Autoaim.

В какво обаче се състои играта? Ами някъде в бъдещето един самодоволен и саркастичен пич си играе на пилот и изпълнява мисии за местната полиция, армия, авиация, флот, както и за съюза на филателистите. Избор обаче какво да правите от неговото име няма да имате никакъв. Събитията са линейни. От вас се очаква да хвърчите насам-натам във футуристичната си летяща тенджера и да застрелвате когото ви посочат като враг. Машинката ви има два режима на експлоатация – реактивен и „висящ" и според желанията ви може да се държи като самолет или като хеликоптер. Арсеналът се състои от лазер, ракети, картечница, рейлгън. Последните три изискват муниции, а такива можете да намерите само в пръснатите из нивата кашони с припаси. В мисиите ще можете да използвате и ремонтни площадки. Въпросните често имат странно разположение (примерно – в средата на вражеската база), но пък можете да се възползвате от тях по всяко време, без да се опасявате от каквото и да било (върхът на наглостта е да долетите над базата, да я разрушите наполовина, да се приземите за поправка на площадката, след което невъзмутимо да продължите да унищожавате околността).

Yager предлага съвсем опростен, но продължителен и често изнервящ геймплей, особено когато в продължение на двайсет минути се лутате из околността като муха без глава с надежда най-сетне да попаднете на *това-дето- трябва-да-го-намерим-нохич-нямаме-идея-какво-е*.

Играта бива спасена от блатото на абсолютната посредственост благодарение на редките моменти на удачен хумор (и най-вече епизодът с билярдните маси, когато ви учат да стреляте с наземно оръдие и започват да хвърлят наоколо ви всякаква покъщнина, която трябва да застрелвате в полет) и смазващата графика – всичко е лъскаво, шаренко и се взривява адски зрелищно. Ако историята, управлението и предизвикателствата бяха на същото ниво, тази статия щеше да звучи по друг начин.

- ОЦЕНКА: 52%
- Прилича на: Battle Engine Aquilla, Gun Metal

wonkishop.hezdoff.com

- Производител: Eden Studios
- Разпространител: Atari
- Интернет: ---
- Системни изисквания: CPU 900 MHz, 256MB RAM, 32MB Video
- Жанр: Симулатор

Автор: МгАК

V-Rally 3

Както се вижда, V-Rally е третата част от поредицата на Infogrames и доколкото не съм играл първите две, поради което не мога да правя съпоставки, то тази е сравнително приятна за игра. С някои забележки, заради които в стълбицата на успеха ѝ е отредена златната среда. Но да караме поред.

V-Rally 3 е спортен рали-симулатор с три режима на игра: V-Rally, Time attack и Challenge.

Time Attack е ясно - борба с часовника, трябва да изминете трасето за определено време.

Challenge е каране срещу противници с директна елиминация.

(И в двата режима можете да играете до 4 човека един след друг, което се явява и единственият мултиплейър в играта.)

V-Rally е аналогът на стандартния Шампионат. Колкото по-добре се класирате, толкова с по-висок рейтинг се ползвате и толкова по-добри договори ви се предлагат от отборите, които от своя страна също са подредени по рейтинг. Още с пускането на играта се натрапва приликата с ToCA. Интерфейсът представлява компютър, на чиито екран постъпват e-mail-те с предложения за тестово каране от различни отбори. Избирайки отбор получавате правото да карате един сезон с него. Започвате с по-нисък клас автомобили – 1,6 литра, с предно предаване. Ако се представяте добре скоро ще започнете да получавате предложения от 2,0 литра 4WD класът. Автомобилите, с които можете да играете са 16 основни, разделени в 2-та класа по 8, плюс няколко бонус. Сред основните ще видите:

за 1,6 л. - *Peugeot 206, Citroen Saxo, Fiat Punto, Ford Puma, Renault Clio, Opel Corsa, Volkswaggen Polo* и *MG ZR*;

за 2,0л.: *Peugeot 206 2,0, Subaru Impreza, Ford Focus, Mitsubishi Lancer, Citroen Xsara, Hyndai Accent, Toyota Corolla* и *Seat Cordoba*.

Не очаквайте огромна разлика в управлението или поведението на пътя на тези автомобили.

Общо локациите са 6, всяка с по 4 трасета: *Финландия, Франция, Англия, Швеция, Германия* и *Африка*. Ще се сблъсквате с всички възможни настилки и атмосферни условия.

Геймплей

Колкото динамичен, толкова и труден. Управлението е адски чувствително, всяко пипване на бутон запраща колата в съответната посока с бясна скорост и трябва да усвоите краткото натискане на клавишите до съвършенство. Някъде бях прочел за V-Rally, че е най-добрият флипер, правен за компютър и макар, че звучи пресилено има доза истина в това изказване. Като изключим това, защото все пак управлението, макар и с цената на доста усилия, се усвоява, единственото което ми беше наистина неприятно докато играх беше навигатора. Този тип е истерик! Не стига, че след няколко поредни съвсем монотонни предупреждения за това, какво следва на пътя изведнъж изкрещяваше за някакъв завой, който се оказва съвсем лесен, но и дава указанията твърде късно. На всичкото отгоре ви на каране е по-различен от този, който предполагат механиците ви.

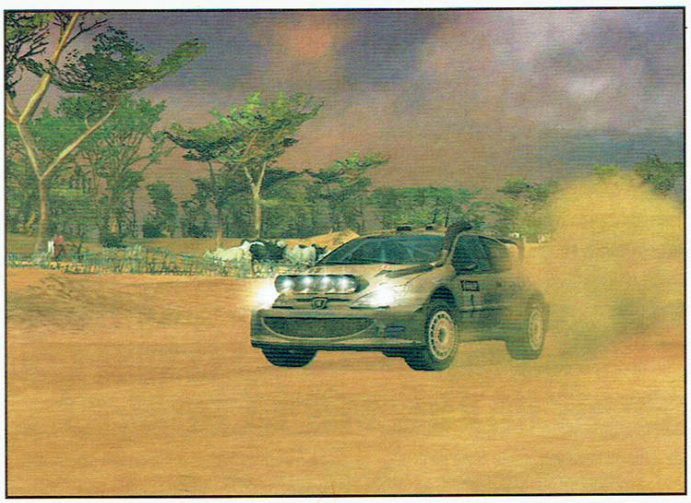
Камерите в играта са 4 на брой и са стандартни, като най-удобната за мен беше изометричната – над колата.

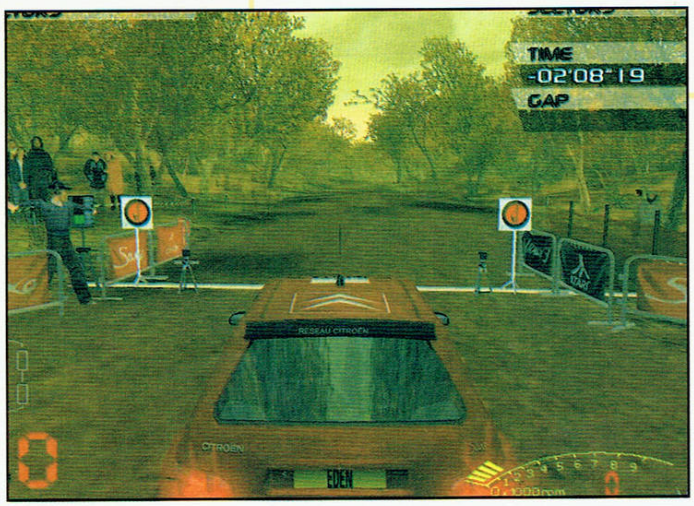
Графиката е прилична. Изключвайки дразнещата публика, която е константно явление в тоя род игри, има наглостта на няколко пъти да ми каже да се концентрирам и че „Нямало да спечелим ралито, ако се държа по подобен начин.“.

Между етапите имате време за поправка, където анимациите са лапнати директно от CMR3 с всички подробности на механиците, които се суетят около колата и влизането и излизането от сервиза. Като стана дума за това – и преди ралито ще имате възможност да пипнете колата си, което е приятно и лесно. Има обяснение за всяка настройка – какво променя. Има графика на основните показатели като *скорост, ускорение, държане на пътя.* Последното се влияе именно от настройките, които правите по автомобила. В началото на етапа той е настроен оптимално, така че ако пипате нещо то би било само, ако стилът останалото е на добро ниво. Моделите радват окото, трасетата изглеждат приятно, но като цяло на визията ѝ липсва детайлност.

Звукът обаче е посредствен. Всички автомобили звучат еднакво, почти отсъстват аудио ефекти, като например чегъртането на увисналата от сблъсък броня или гърменето на ауспуха. Музиката е готинка, но двете парчета писват бързо.

В крайна сметка V-Rally3 е игра, която може да се играе и дори да забавлява, но не може да прикове пред монитора. В жанра има достатъчно игри, които заслужават повече внимание.





ОЦЕНКА: 70%

Прилича на:
Colin McRae Rally 3, Rallisport Challenge

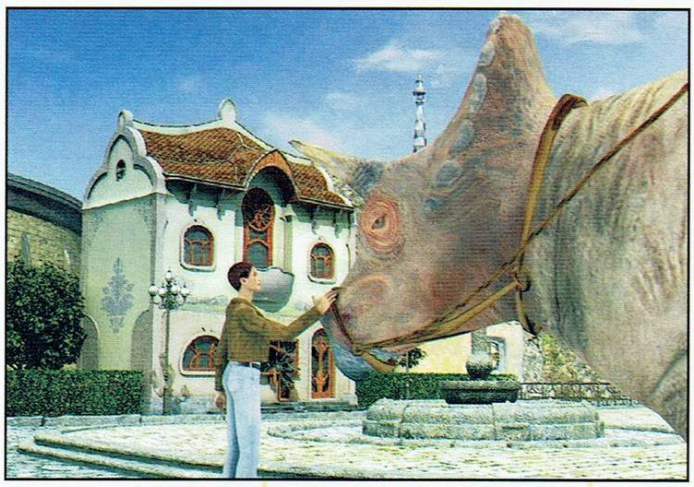
- Производител: Frohwares
- Разпространител: Viva Media
- Интернет: www.journey-earth.com
- Системни изисквания: Pentium III 500, 64MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Куест

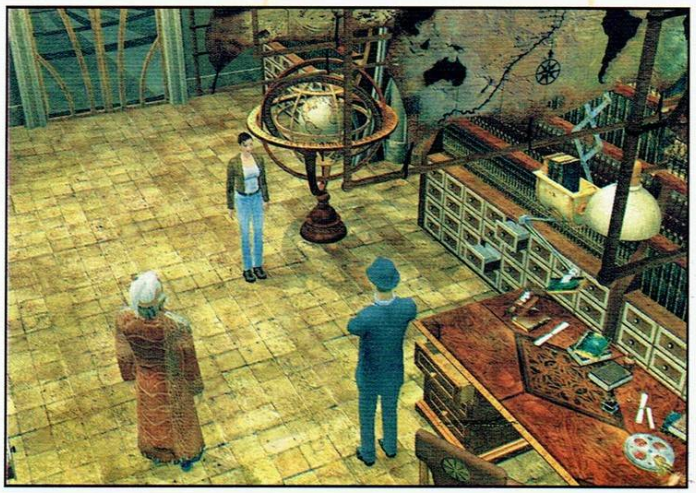
Автор: Irenicus

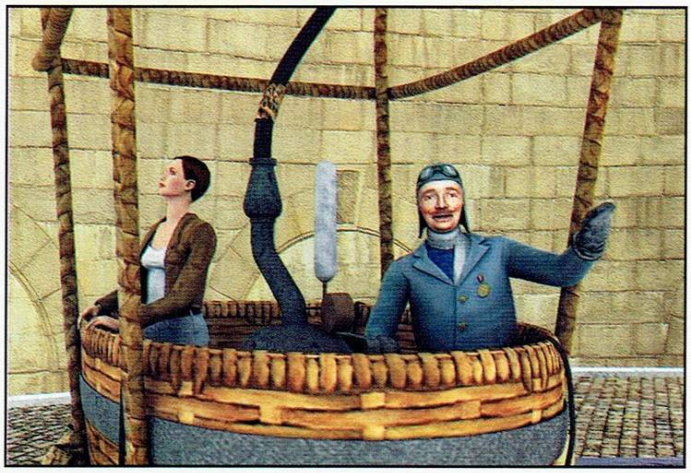
Journey to the Center of the Earth

Младата и амбициозна журналистка Ейриън, работеща за водещо научно списание е изпратена на командировка в Исландия. Кацайки с хеликоптер върху скална площадка в планините тя се отправя да щрака с фотоапарата. През това време машината става жертва на свличане, а пилота изчезва безследно. Единственият начин да се измъкне от неприятната ситуация е малка пещера и нашата героиня храбро се залутва в тъмнината, докато не пропада и загубва съзнание. Събуждането й е съпроводено от изумление, когато очите й срещат светлината на ярко слънце, а под себе си усеща топлият пясък на някакъв плаж. Скоро младата жена разбира, че се намира дълбоко под земята и преодоляла началния стрес се втурва да изследва непознатия свят, осъзнавайки, че подобна възможност се пада веднъж в живота. Най-различни, спрягани за отдавна изчезнали, форми на живот се редят пред обектива й, а не след дълго тя попада и на най-възхитителното откритие - малко човешко общество, наследник на няколко учени от 19 век, открили първи този странен свят и решили да го запазят в тайна. Ейриън разбира и друго – управниците, в стремежа си да не допуснат някой да излезе на повърхността, лъжат населението, че на повърхността започва световна война. Оттук-насетне за нея започват неприятностите...

Както добре знаем, освен завладяваща фабула, за да е един куест добър, той се нуждае от увличаща атмосфера, в изграждането на която активно участие взимат графиката и звука; и оригиналните пъзели.







Що се отнася до визията JttCotE е приятна за окото, пъстра, приветлива, макар анимациите и кът-сцените да са доста дървени. Пичовете са се опитали да направят мацето привлекателно и биха могли да постигнат доста добър ефект, предвид факта, че очите й са достатъчно сини, а гърдите повече от достатъчно големи, ако поне един мускул по лицето й трепваше. Обаче не!

Лоша дума за музиката не мога да кажа, мелодиите са приятни и което е по-важното – идеално пасват и допълват цялостната атмосфера на играта.

Няколко думи за пъзелите. Те заемат достойна част от геймплея и са най-силната страна на този куест. Добре балансирани – нито прекалено елементарни, за да превърнат геймплея в търчане насам-натам отнасяйки един предмет от точка А до точка Б, нито безумно усложнени, така че да ви развият гайките на търпението още след първите 15 минути, в които последователно изпробвате всеки от няколкостотинте варианта да подредите няколко елемента в определена конфигурация. Те са добре вписани в сюжета, който донякъде е клиширан, но поне наситен с много интриги, и спомагат да задържите интереса си жив.

Единственото, което развали общото впечатление са някои малки недомислици, като това, че когато в дадени моменти, за да стигне от едно място до друго Ейриън трябва да премине през няколко терена (екрани), в който няма нищо за правене и макар да са доста красиви цялото чакане е малко изнервящо. Това можеше да се поправи с елементарен двоен клик, прехвърлящ я директно в следващата местност. Но определено най-непоносимото в цялата игра е скапаният бъг с така наречените „hot spots", а именно – местата, на който трябва да цъкнете, за да преминете в друга местност. Понякога, когато сте на кръстопът, е просто невъзможно да разберете къде трябва да цъкнете защото стрелката на мишката упорито отказва да се промени в крачето, което показва, че можете да се преместите в друг терен.

В заключение: въпреки някои очевадни недомислици „Journey to The Center of The Earth" е приятна и занимателна игра, която препоръчвам на всички любителите на жанра. Тя е добро предложение и за всеки, който тепърва би искал да навлезе в света на приключенските игри.

- **ОЦЕНКА:** 72%
- Прилича на:

Средностатистически куест

worlshop.headoff.com

- Производител: Rebellion
- Разпространител: Vivendi Universal Games
- Интернет: www.dreddvsdeath.com
- Системни изисквания: CPU 700 MHz, 128MB RAM, 32MB Video
- Жанр: Екшън от първо лице

Автор: Un-DeaD

Judge Dredd: Dredd vs. (Un)Death

Само като се замисля, колко пичове и девойки в тази игра отнесоха по шест месеца за незаконно притежаване на златна рибка или пък дожившотна присъда за рисуване на графити по стените на Mega City One, започвам да се чудя, колко ли смъртни присъди трябва да получат хитрягите от Rebellion за калпавата игра, която се опитват да ни пробутат, разчитайки на огромната маса от фенове на комикса. Сигурно е много гот да си бъркаш туктам, понякога и в носа, в продължение на година-две, след което за шест месеца да си седнеш на добре почесания задник и да скалъпиш набързо някакъв софтуер, да го портнеш криволяво за всички конзоли и да зачакаш потривайки ръце да завалят доларчетата. И това са същите хора, които направиха Aliens vs. Predator, за бога! Направо отказвам да повярвам. Ще ми се да мисля, че Judge Dredd: Dredd vs. Death (оттук нататък известна като JDDVD) е нещо, създадено просто ей тъй, в почивките, но пък едва ли фамозния съдия от едноименния комикс заслужава подобно отношение.

Не че съм му някакъв отявлен фен (на комикса де), само бях подочувал за него и за Dredd (оттук нататък – само D), дори филма не съм гледал, но от малкото, което знам мога с точност да предположа, колко по-добра игра можеше да ни предложи Rebellion. Не мога да се сетя за друг, освен за заклет фен на комикса, на когото този „продукт" би създал положителни емоции и то единствено поради възможността да се потопи отчасти (actually – до глезените) в света на D и Mega City One. Но си представям и мъката му, причинена от възможността да види в какво се е превърнал любимата му рисувана история. И спомена, че си е платил за това.

Фабулата (прочее доста плитка, дори за комикс) следва общо взето книжките. Неприлично късият геймплей обхваща всичко на всичко 12 сингъл мисии, които се минават за по-малко от шест часа и някъде малко след втората (като не забравяме факта, че първата е туториъл), стават почти болезнено скучни. Бихте се забавлявали, само ако сте с приятели, пийвате биричка и докато единият от вас играе, другите се хилят на глупостите, които той ръси. Всъщност, добре, че играта е къса, иначе не бих издържал да разбера финала на потресаващо безсмислената история, който си е чиста гавра. Все бях виждал малоумни финални босове, но за първи път ми се случи програмистите да показват такова пренебрежение към архизлодея, че всъщност победата над него да е към-сцена. Покъртително! Ако бях на мястото Death, щях да ги съдя! По бързата процедура.

Дейностите, които ще се наложи да изпълнявате са общо взето следните – убий тоя-оня, натисни някоя и друга ръчка, гепи картата за достъп, спаси тия невинни, пак убий някой и бегай на следващото ниво за още от същото, защото повторението е майка на знанието. А да – и раздай няколко безсмислени присъди, колкото да се види, че не застрелваш всеки, мърдащ по начин, който не ти харесва.

Вразите са толкова глупави, че ако имаха аналог в реалния живот нямаше да има нужда да ги трепя – щяха да изпукат от глад, щото едва ли биха се сетили да закусват, ако рекламите на корнфлекс не им го напомнят, а в България такива няма. На всичко отгоре не са и чак толкова често срещано явление. Ако ви стане скучно и решите да поомажете в кървища нивото, колегите ви съдии ви погват и отстрелват като куче, с обвинението, че сте потъпкали закона, избивайки невинни. За оръжията ще кажа, че можете да носите само две – първото е известният Lawgiver (с шест режима на стрелба, пет от които спокойно можете да не използвате и да не почувствате липсата), а второто е обикновено някакво помощно оръжие (друг пистолет, пушка или автоматично оръжие – изборът не е кой знае какъв), което също не ви трябва кой знае колко, стига да нямате проблеми с прицелването с първото. А ако имате – споко, за леймъри като вас е предвидена опция *auto-aim*.

Нивата са постни. Звукът – става.

Case is closed.

Life.

- ОЦЕНКА: 40%
- Прилича на: 15 години условно

- Производител: Ritual Ent/Valve
- Разпространител: Sierra
- Интернет: www.cs-conditionzero.com
- Системни изисквания: Pentium III 800, 256MB Ram, 32MB 3D Video
- Жанр: Екшън от първо лице

Автор: Krasleto

Counter-Strike: Condition Zero

„Are you motherfuckin' ready for the new shit?", както пееше Мансън, или „Counter Strike: Condition Zero: Голямата Измама: Reloaded".

Целта на тази статия е да ви запознае, какво точно става със сингъла на най-играния мултиплейър мод в света и какво можете да си купите от площад Славейков тези дни по погрешка, или – не е ли време вече да се сложи край на пиратския софтуер.

Всичко започва с изтичането на сорса на Halflife 2 и заедно с него - готова да бъде разпространена версия на Condition Zero, известният с постоянно сменящите се разработчици мод, чиято цел беше да вкара духа на мултиплейърната магия в бутилката на соловата игра.

Версията, която трябваше да бъде пусната на пазара бе чисто отроче на Ritual Entertainment и в нея ни бяха обещавани 20 сингъл плеър мисии, подобрена графика, специално подобрен изкуствен интелект от автора на PodBot, нови оръжия като базука и противопехотни мини, добавката на разните му там джаджи като камера, с която да оглеждаш ъглите и радиостанция, с която да викаш подкрепления, както и възможност за промяна на външния вид на моделите на главния герой, с практически стотици възможни варианти. Това, както множина може би вече се досещат, е един Condition Zero, който никога няма да радва мониторите ни. Никога бе, невър! За трети път Valve ни сервират сюрпризче като прехвърлят цялата налична база данни за играта (върху която са работили Rogue, Gearbox и Ritual) в ръцете на неизвестна компания, състояща се от точно четирима бивши кадри на Westood и EA, наречена Turtle Rock Studios, но за тях по-долу.

Сега няколко думи за незаконната версия, която ако вече сте се прецакали да си закупите на черно, вероятно отдавна сте проклели и запокитили в кошчето. Това не е нищо повече от демо/презентационна бета. По нея именно са писали и колегите от Gamesradar и PCZone. Тя за пореден път изтиква на преден план почтеността на продавачите на пиратски софтуер в България – по-скоро липсата на такава – които взимат парите ви срещу едното нищо. Защото това, което ще ви продадат дори не си струва писането на статията. „Играта" започва с пълната липса на разяснение като кой ще играем, срещу кого ще се борим и защо. Е, ние все пак сме играли „контрата" и знаем, че тия с тъмните тъмните облекла и каските сме добрите, а тия с квадратни очила, камуфлажно облекло и чорапи на главите са терористите, а „как" точно да играем ни е обяснено в стандартната за Valve тренировъчна мисия, в която се запознаваме със физиката на играта и различните оръжия. От тук-нататък се почва първата от десетте мисии, които странно защо нямат нито географска, нито логическа връзка помежду си. Изобщо всичко е, както колегата Whisper пише - строго праволинейно, оръжията на убитите терористи не могат да се взимат, за сметка на това муниции и аптечки на всеки километър, а наличните приспособления - камерата, радиостанцията, горелката и бомбите с детонатор се използват само на предварително посочени и избрани от авторите места. Тъпо! Оръжия са добре познатите ни (от 1.6), плюс РПГ, което използвах само на 1 място. Обърнато е внимание на по-неизползваемите в мултиплейър оръжия, като скаута, P90, помпите, пистолета Fiveseven и др. Всеобщия любимец Arctic Warfare Magnum снайпер също ми падна в ръчичките само веднъж и с него трябваше да свалям не какво да е а малък самолет! Прави впечатление пълното доосакатяване на инерцията при скок, така любимите „засилки" са вече невъзможни, а скокът в играта практически не се използва. Добри думи могат да се кажат за дизайна на нивата, все пак са на Ritual. Музикалното оформление, присъстващо в началото и края на мисиите също не е лошо, а парите пръснати за озвучаване на персонажите са оправдани - колумбийските наркобарони и арабските рецидивисти звучаха съвсем автентично, а бойния вик на руснаците „Умрииииии!" беше в пъти по-смразяващ от половинметровото мачете, с което тичаха към мен. Да, точно така – никакъв ИИ. Или тичат към вас, или стоят на 1 място и пуцат, а ако решат да се преметнат са им нужни десет реда скрипting.

С други думи в този си вид CZ директно застава под щемпела Recycle Bin.

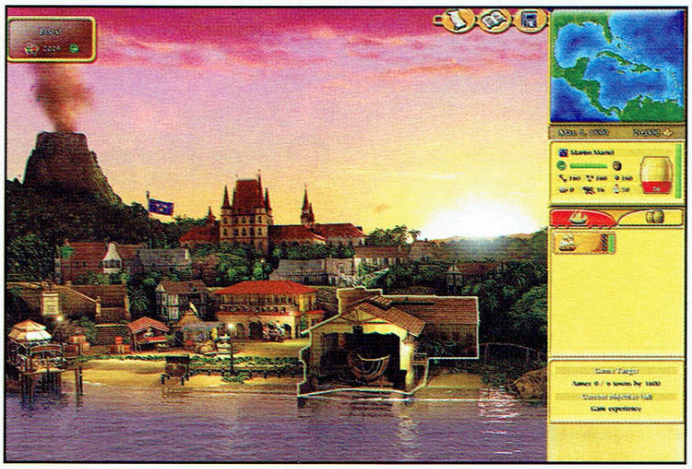
Все пак, какво се чува за финалната версия към моя момент. Turtle Rock са решили цялата работа свършена от Ritual да не бъде включена в играта, с изключение на 12 от вече готовите мисии. Те се връщат към концепцията на Gearbox, а именно - бот мач на вече познатите ни до болка карти, с лист от задачи от типа на „Направи 3 хедшота за 10 секунди", тоест геймплей в стил Tony Hawk's Pro Skater. Аз лично не знам какво вече да мисля, а вие? Condition Zero: Мир на праха му!

- ОЦЕНКА: --%
- Прилича на: Counter-Strike

- Производител: Ascaron
- Разпространител: Ascaron
- Интернет: ---
- Системни изисквания: CPU 450 MHz, 64MB RAM, 16MB Video
- Жанр: Стратегия

Автор: Dimensin

Tortuga: Pirate Hunter

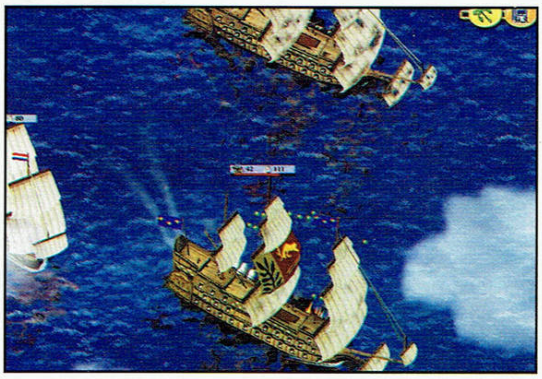


Не! Не сме сбъркали скрийншотовете. Този път не сме. Това на картинката НЕ е Port Royal, а новата игра на Ascaron Entertainment - Pirate Hunter, нищо че разлики не се забелязват.

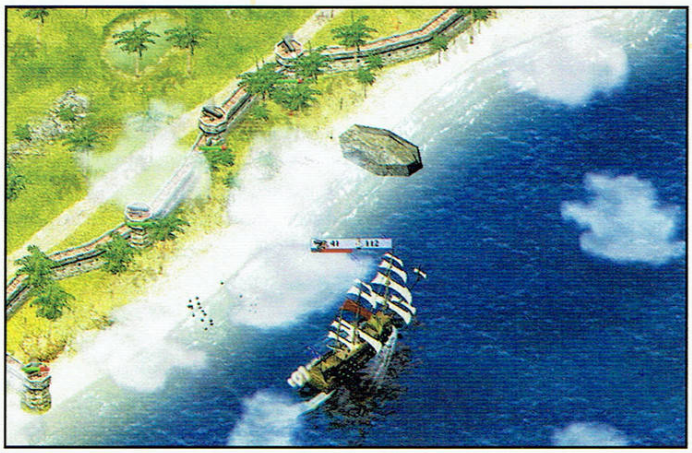
На практика двете са една и съща игра, с един и същ енджин, но с различни правила. И тук целта е да станете губернатор, само че този път ще бъдете от другата страна на барикадата – ще ловите пирати.

Забравете всякакви икономически глупости и търговски грижи – единственото, което ще правите е да си седите в каютата и да попляскате от време на време пиратските кораби.

Действието се развива през периода 15-17 век, точно, когато набезите на пиратите са започнали да стават нетърпими. На картата (една и съща с Port Royal), имаме отново четири нации, които спорят за надмощие по моретата - Испания, Англия, Франция и Холандия. Що-годе и в този ред са разпределени четирите сингълсценария на играта. Първата кампания е когато Испания е в своя апогей. Втората е превесът на Франция над Испанците, третата е величието на Холандиите, а в последната четвърта част е с Англия или иначе казано - падението на Испания.



Задачата ви в кампаниите е да вдигате нива като капитан, убивайки известни пирати или плячкосвайки нациите, с които сте във война. Целта всъщност е да завземате противникови градове, които са важни от стратегическа гледна точка и по този начин да се издигате в очите на сегашните губернатори. А за да направите това, задължително условие е да изпълнявате куестовете в различните пристанища, защото именно те ще ви движат нагоре по стълбата на властта. Поне 70% от куестовете са да пребиете няколко пирата. Освен, нека ги наречем „средно-статестическите" пирати по картата, се намират и няколко известни такива. Те, от своя страна ви дават допълнителни точки в крайната класация на играта.



Само дето не е толкова лесно, както изглежда на думи. Има 60, пръснати по картата града, в които можете да приемете най-различни мисии. От „занеси лекарството на някаква си госпожичка от единия до другия край на Карибите" до търсенето на карта на съкровище, заровено някъде си. Тия куестове, апропо, ги имаше и в PR.

Всъщност основните разлики между игрите са споменатата вече липса на икономически елемент и наличието на морал на екипажа. Моралът се явява най-важният в играта. За да го поддържате, трябва винаги да сте запасени с прясна храна и ром. Екипажът се кефи и на битките – колкото повече такива водите и печелите, толкова по-предани стават.

Въпреки това бъдете сигурни, че все някога моралът на хората ви ще стигне минимума. Тъпо, но факт. Повярвайте, каквото и да правих, колкото и пиячка да им сипвах, пичовете ставаха все по-нещастни и по-нещастни (и от мъка пиеха още повече ;-)).

Петте нива на трудност не знам за какво точно са сложени, коефициентът на преиграваемост на тази игра е твърде нисък, за да си я пуснат повечето хора повторно. Положението не се подобрява значително и от тук-там случайно генерираните куестове, защото те в крайна сметка водят до едно – до битки. Те са същността на Ловеца на пирати, защото няма друг начин да превземете чужд кораб. С молби не съм пробвал, но имам натрапчивото подозрение, че не съм се минал особено.

За разлика от PR тук можете да се биете само с един кораб от ваша страна. Независимо, че противниците са, примерно четири. Дори и притежавате в групата си още кораби, играта ви задължава да си изберете само един от тях, с който да водите битката. Заради този факт единствената причина, заслужаваща си, да си завземете чужд кораб е да го продадете. Пари, които по-късно ще разделите с екипажа си. Не, че имате какво да ги правите – бардаци в играта не видях. Няма опция за купуване на кораби, а само за поправка и продаване.

Ако преди няколко месеца на пазара не беше излезнал Port Royal, със сигурност тази игра би легнала перфектно на две странички. Но при положение, че дори музиката, ефектите и графиката са нагло „взети на заем" просто няма как да стане.

Въпреки казаното личното ми мнение е, че игричката хич не е лоша. В нея има нещо привлекателно. Препоръчвам ви я за разпускане.

- ОЦЕНКА: 60%
- Прилича на: Port Royale

- Производител: Firaxis
- Разпространител: Atari
- Интернет: www.civ3.com
- Системни изисквания: Pentium III 600, 128MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Стратегия

Автор: Damond

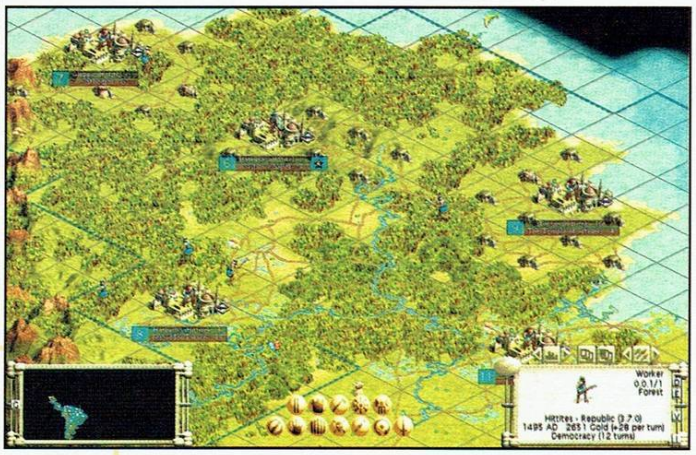
Civilization III: Conquests

Вторият експанжън на третата Цивилизация се оказа капката, която преля чашата, ключът, отварящ вратата към истинското себепознание или накратко казано – изкара на бял свят отдавна подозираното раздвоение на личността. Малко след като щракнах върху иконката с надпис Conquests, в главата ми почти едновременно зазвучаха два гласа – на Вманиачения фен (накратко ВФ) и Обективният критик (ОК)...

ОК: По същия начин се ентусиазираше и преди 10 години на първата част. Стига си зяпал с благоговение началния екран, а идвай тук за едно мулти. Опциите му са същите като в Play the World, няма опасност да се объркаш. Ехо... отнесения, имаме ли връзка, погледни насам – към походовата стратегия с добре развита дипломация и огромно технологично дърво, в която с годините всеки аспект се развиваше и доусъвършенстваше...

ВФ (*с патос*): ...за да достигне пълното си великолепие в този експанжън! Цивилизацияяя! Гледай само, колко много нови кампании си имаме. Момент да хвърля едно око на нациите – 7 броя допълнително! Ето това се казва викинг, виж го – целият е изрисуван. Византийци? Най-сетне. Забелязвам и две нови характеристики – agricultural и seafaring. Триремите ми вече няма да потъват в момента, в който се отделят от брега! А селското стопанство – сигурно ще идва повече храна от различните терени.

ОК (*отегчено*): Новите типове не внасят някакви качествени изменения в самия геймплей, освен че увеличават стремежа към строене на повече градове по крайбрежието, което така и така винаги си е било плюс. Пак ще ти потъват корабчетата, спокойно, а тъй като нараства и скоростта им, няма да е на първия, а на втория ход.



Като стана дума за терени, забелязваш ли тресавищата? Те, както и джунглите, причиняват заболявания сред хората и намаляват населението, поне докато някой не се сети да поизчисти растителността.

ВФ: Като спомена работниците, изглежда са пипнали и ИИ-то. Може би най-накрая ще има някаква реална полза от губернаторите.

ОК: Подобрението важи само за противниците, въпреки че не забелязах особен ефект от добавената опция за агресивност на ИИ. Но действително, по-мъчно се лъжат при преговорите. Пък и с вкараните още три нива на трудност, победата се превръща в истинско предизвикателство. Ще стане като в първата част на ниво emperor – ако не те победи врагът, те провалят бунтовете на собствените ти хора.

ВФ: Ха, бунтове? Новия обществен строй Фашизмът, където всеки послушно си върши работата и не смее да се обади ще оправи работата. Поддръжката на единиците може да дойде малко в повече, но пък хората не искат да им се плаща – вършат всичко в името на каузата.

ОК: Коя кауза? Преди години любимия ти строй беше Комунизъм, то не че сега не е изгоден, особено с възможността за създаване на Тайна полиция. Хм, склонността ти към диктатура ми изглежда подозрителна.

ВФ: Шшт! Да видим новите типове войски по-добре. Всяка от 7-те цивилизации идва със своите специални единици – Enkidu Warrior за шумерите; Dromon (вместо галера) за византийците, Berserk на мястото на Longbowman при скандинавците. Те заместват някоя от стандартните, като в повечето случаи я превъзхождат по характеристики. Не мога да пропусна и 5 те нови чудеса – Статуята на Зевс ми се превръща във фаворит.

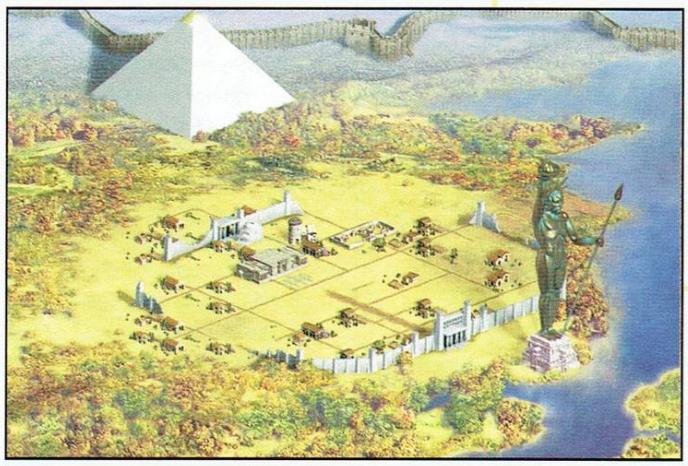
ОК: Тази, която на всеки пет хода ти дава по един Ancient Cavalry? Гледам, появили се и нови бонус ресурси – захар, тютюн, някакви банани и оазиси. Оазис? Това бонус ресурс ли се води? Добре поне, че не е стратегически.

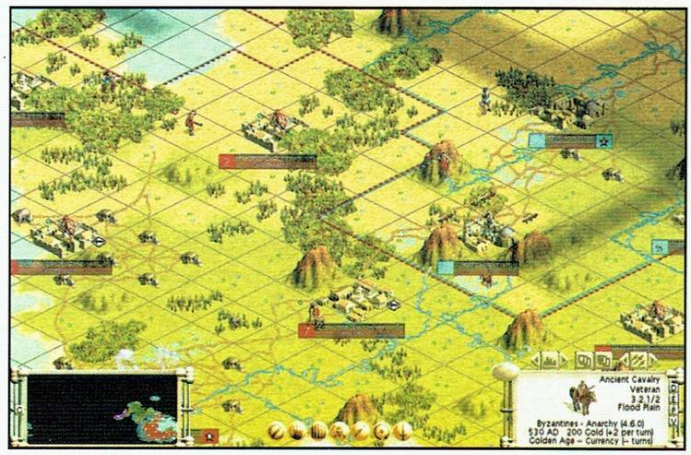
ВФ: Това значи, че градовете в пустинята вече ще имат по-голям шанс за развитие, започвам издирването на езерцето с палмите.

ОК: Хайде зарежи го това писане, че влязох в Golden Age и ми омръзна да ти чакам хода.

ВФ: Хехе, а тези танкове, дето ти бръмчат покрай границите, забелязваш ли ги?

Докато те се занимават, ще вметна още нещо. Заслужава ли си? Твърдо да. След първия експанжън, донесъл ни чаканият толкова години мултиплейър, все пак не можем да очакваме революционни промени. Conquests се появява тъкмо навреме - никой вече не играе оригиналната цивилизация, Play the World е поомръзнал, а тук има достатъчни новости, които да осигурят приятно прекарване на времето, поне докато дойде Civ 4.





- ОЦЕНКА: 87%
- Прилича на: Civilization

- Производител: Razorworks Studio
- Разпространител: Empire Interactive
- Интернет: ---
- Системни изисквания: CPU 550 MHz, 128MB RAM, 32MB Video
- Жанр: Рейсър

Автор: Chappy

Ford Racing 2

Айте да караме направо, без излишни заобиколки. Самото присъствие на на тази игра в „Крачната" ни рубрика говори повече от няколко страници литература със съмнително качество. Истината е, че Ford Racing 2 е директен порт на нискобюджетен PS2 рейсър. До найдребните подробности, като абсолютното отсъствие на мишката, трите слота за запис и въвеждането на трибуквени инициали чрез прословутите „барабани". И ако това не ти стига, от Razorworks – замесени и в провала на Total Immersion Racing - са се погрижили също така да се насладиш на типичните за конзолите ръбати, нискополигонни декори и текстури с размерите на иконка от десктопа ти. То не е болка за умиране, защото самите писти и като дизайн са далеч от пиршеството от багри на което сме свикнали, но докато профучаваш с бясна скорост покрай неугледните, лишени от живот пасторални сцени просто няма как да не останеш с чувството, че дизайнерите на играта са се изредили да ти наврат по един дебел и месест картоф в ауспуха. Единственото голямо изключение, което спасява визията на играта, е великолепният начин, по който е пресъздаден асфалтът. За разлика от много други първокласни заглавия, единствено във Ford Racing можах да се насладя на прякото въздействие на слънчевата светлина върху пътната настилка, която се нажежава до бяло под жарките лъчи. Ефектът е толкова добър, че с ръка на сърце мога да простя всяка друга визуална пошлост, която се излива на екрана. Другата причина кофти графиката да не си личи по околните снимки е, че авторите са прибегнали до евтини визуален трикове за да замажат (буквално!) положението. По време на кратките въведения към всяко състезание и прегледите на резултатите след края му, се включва замъгляване (дефокусиране) на отдалечени от автомобила обекти. Резултатът е особено приятен за окото и би трябвало да създава усещане за фотореалистичност. Или поне така изглежда на телевизионния екран, защото пред някой скъп компютърен монитор крайният резултат напомня по-скоро на зле компресиран DIVX филм пуснат на бавни обороти - с огромни като преяли конски мухи артефакти по екрана и брой кадри в секунда, навяващи еретични помисли за поредения ъпгрейд. На фона на тази жалка картинка, единствената ми надежда беше, че Razorworks са впрегнали цялата плейстейшънска мощ във визуализиране на зверовете на Форд. Това донякъде е така - автомобилите са прилично моделирани, детайлни, безсрамно лъскави и способни да повдигнат самочувствието на всеки пишман-драйвър без големи предпочитания, който се впечатлява от всичко бързо и яростно. Проблемът обаче идва от желанието на Razorworks да ти наврат избраното возило колкото се може повече в лицето! Да ставаше дума за силиконовия багаж на Лара Крофт, бих простил, но не виждам защо една купчина ламарина трябва да заема половината екран! В изглед от трето лице Ford Racing 2 просто е направо невъзможна за управление.

Сега за геймплея. Като оставим настрана стандартния Quick Race режим, който има лошия навик да създава все едни и същи състезания с минимално различие в цветовете на противниковите коли, остават два режима на игра – Ford Challenge и Ford Collection. „Предизвикателствата" са трънливият път, чрез което ще може да се доберете до шумно рекламираните 32 возила и 16 писти, заключени в играта, а в „Колекцията" получавате възможност да си създавате сами състезания, стига да ви остане желание за това. Почти всяко едно от предизвикателствата отключва по един нов режим на игра, автомобил или писта, често различни в зависимост от нивото на трудност което преодолеете, като понякога дори ще ви се дава право на избор в какво точно да се изразява следващата ви придобивка, което наистина радва. Лошото е, че само една трета от тези предизвикателства са свързани с истински състезания. Мнозинството изискват демонстрация на някакви самоцелни шофьорски умения с доминиращ аркаден привкус, като например каране за определено време между вратички, събиране на пясъчни часовници, унищожаване на противникови автомобили и други подобни фантасмагории. Върхът на наглостта обаче е предизвикателството Drive On The Line, където изискването е да карате по точно определена траектория по пътя без да се отклонявате на повече от метър от нея. Ако минете встрани - времето започва да тече два пъти по-бързо. Единственият начин да преодолеете тези кошмарни изтезания е да научите съответната писта на изуст. Лично моите нерви не издържаха след тридесетия неуспешен опит, но вие може и да сте от друга порода...

Остана място само за споменаване на звуковите ефекти и мултиплеъра. Звук има [колега, току-що спечелихте месечната награда за потресаваща информативност – бел. Snake]. Музиката е представена от задължителните за този жанр рок изпълнения за фон. Последните обаче са толкова долнопробни, че авторите правилно са преценили да ги направят значително по-тихи от рева на двигателя, без възможност за усилване. Повярвайте ми, за добро е. Мултиплеър няма, освен ако не наричате така онова разцепване на екрана на две части и последващото бъскане с другарчето кой ще ползва клавиатурата. Както казах, долнопробен порт. Стойте по-надалеч, че току-виж ви сгазил!

- ОЦЕНКА: 45%
- Прилича на: Port Royale

МЕСЕЦЪТ В МОДОВЕ

Като цяло през изминалите 30-на дни основният, макар и негласен акцент, падна върху изтичането и Half-Life 2 бетата и най-вече безпрецедентната кражба на самия Hammer едитор. Дори преди цялата тази дандания по-голямата част от мод обществото на HL бе заявило безрезервната си решимост да премине на новата платформа веднага след излизането ѝ и още преди месец количеството обявени модове за HL 2 надхвърляше 150. След като едиторът вече е на свобода (макар и не напълно работещ) проведох ексклузивни разговора с няколко мод екипа, които споделиха, че са просто очаровани. Колко ли случайно беше това изтичане?

Другата тема този месец е 2-рия кръг на MSU състезанието (справка новините), както и излезлият преди броени дни Community Bonus Pack, съдържащ сериозно количество карти, който веднага получиха „Ownage!" статус от самия Cliff B.

МОД НОВИНИ

Удължаването на срока за записване за втория кръг на Make Something Unreal състезанието даде своите резултати и доста повече модове успяха да се вместят в срока за записване. Както може би знаете наградният фонд е 1 милион долара. Ето списък на участващите модове:

The Missbehaviours 1.25, Troopers: Dawn of Destiny, Conquest Marines v.4989, Infection, AirBuccaneers beta 2.1, No Mercy, Flag Domination, Fatal Arts, Fraghouse Invasion 1.2, Unreal Speed 1.6, Unreal4Ever, ChaosUT2, Remote Strike, Rocketeer, Quad Team Deathmatch, Systemic, WyRM: Horde Control, Frag.Ops 1.1 алфа, Marble Mania 2003, Riftwar: Campaigns, Domain алфа 1.6, Red Orchestra - версия 1.1.1, Muralis, Deathball 1.9, Clockwork Cannons, Unreal Racing

Systemic 1.12

www.planetunreal.com/systemic

Systemic представлява мутатор за UT 2003. Той добавя към добре познатата ни игра два вида тежки роботи, които се появяват като power-ups на произволни места по нивата. Когато даден играч мине през тях, той се озовава в подобен робот. Въпросният е няколко пъти по-голям и здрав от играчите и бива въоръжен с два rocket launcher-а или с два chain gun-а. Роботите имат 1000 здраве и са доста трудни за унищожаване, но компенсират това с относителната си тромавост. За да се балансира играта убийството на това чудо дава повече фрагове. Важно е да се отбележи, че заради ниската им скорост не е голям проблем да „стопите" кръвчицата на тези чудовища. Systemic

поддържа всички режими на игра, а ботовете също знаят как да се възползват от предимствата му. Като цяло истинският фън с този мутатор е в отборните режими като CTF и BR, където роботите доста успешно могат да охраняват дадена цел, придавайки допълнителен тактически елемент на и без това заплетените отборни мачове в UT 2003.

- Ikarus

Bombing Spree

uncommonplace.com

Bombing Spree е поредното творение на небезизвестния в мод средите David Catmull. Модчето довавя нов режим на игра, който на-практика представлява доста променен Bombing Run. Основната разлика е, че вместо отхвърля назад, предотвратявайки отбелязването на четири последователни гола. Модът използва стандартните BR карти и е съвместим с всички фенски такива. Излишните топки се поставят приблизително в центъра на картите, като на повечето от тях тази опция сработва невероятно добре. Като цяло с Bombing Spree темпото на играта се ускорява неимоверно, рундовете свършват по-бързо, а адреналинът доста се покачва. Вследствие на четите топки и redeemer експлозиите обаче невероятно бързо се покачват и точките/фраговете, така че не забравяйте да сложите по-голям лимит на сървъра си. Нелош вариант е да комбинирате мода със Systemic, като играчите в тежки брони застават като вратари. Единственият недостатък на BS е, че ботовете не се оправят много добре в новата обстановка и е препоръчително да се играе само с хора. Къде пък ще намерите 10-тина човека накуп, готови да поекспериментират със своя UT е друг въпрос.

с една сега може да се играе с до четири топки, което неимоверно покачва темпото на игра. На радара време виждате позицията на всяка от топките, оцветена в зависимост от това кой отбор я владее в момента. Друга сериозно промяна е, че при отбелязване на гол топките се взривяват с експлозия, подобна на тази на Redeemer-а, която зачита friendly fire опцията, така че ако не убие съотборниците, то поне ги

workshop.headoff.com

WCG

Световни Кибер Игри 2003

7:30 часа на 11.10.2003 всички пътници за южната съседка на втората ядрена сила в света са се събрали на аерогара София, изпращани от родители, приятели, гаджета, баби и дядовци. Българската делегация за Световните Кибер Игри се състои от 17 човека, от които 14 играчи. След едночасово пазаруване от безмитният магазин се качихме на самолета, който ни отведе до Москва, където чакахме още 11 часа, за да се качим на самолета за Сеул. Поради визовия режим с Русия бяхме принудени да стоим на летището, което ни омръзна още на втората обиколка, а след нея следваха още около 500. Успяхме да се запознаем с няколко африканци, чиято авиокомпания била фалирала, и те седели 3 месеца на летището, събирайки скромната сума от $1300 за билет до Нигерия. Час преди да се качим на самолета се срещнахме с руският отбор. Разгеле накрая се качихме, настанихме се и аз лично спах чак до момента, в който кацнахме в Сеул, при което самолета имаше желание да се разпадне, но за радост не успя. На летището бяхме посрещнати от екип на СКГ. Посрещането за мен бе уникално преживяване, защото начинът, по който бе организирано ме накара да се почувствам истински олимпиец.

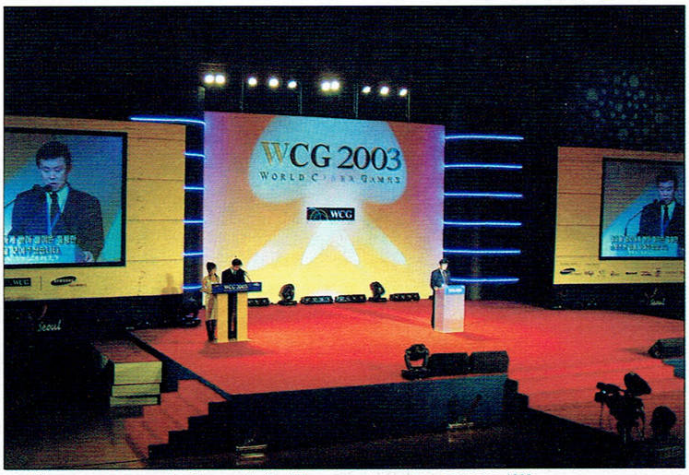
Взеха ни със специален автобус и след около час пристигнахме в Seoul Olympic Parktel (нашият хотел), намиращ се в центъра, до уникално красив парк. След настаняването се разходихме из хотела и парка и позяпахме. В този момент се появи и Х-а (Здравко Георгиев, Sk.Insomnia за когото вече веднъж GW писа - златният медалист на Warcraft3: Reign Of Chaos), които бе в Мекката на прогейминга вече месец, заради договора си с Intel, който го обвързваше с клаузата да играе в отбора на хардуерния гигант в профи-лигите в Корея. Здравко ни заведе до клубчето, в което той и отборът на Intel играе. Както можеше и да се очаква клубът бе перфектният клуб, от всяка една гледна точка – като се почне от хардуера, мине се през интернета, който е с 1 пинг до азиатския сървър на Blizzard, до столовата, атмосферата и хората там. Разгледахме клубчето, запознахме се с останалите от отбора на Х-а и решихме да хапнем. Въпреки твърдото заявеното нежелание на Team Intel, след 15 минутни увещания аз и Sk.Zeerax (Чушката) успяхме да ги склоним да опитаме от традиционната корейска кухня и там ни беше най-голямата грешка. За всички, които четат тази страница и някога попаднат в Корея ще го кажа ясно: ХРАНАТА Е УЖАСНА! Опитах точно по една троха от всичко.

На следващия ден бе официалното откриване, на което президентът на Корея е държал реч и имало 15 минутна заря и парти, но ние (Warcraft3 BG) предпочетохме да ходим да играем, което в последствие за Х-а се оказа доста правилно решение. Прекарахме около 10 часа в Yeca Station играейки War3 на корейски, което на практика не е проблем, като изключим, че никога не знаеш, какъв предмет е пуснала въпросната гадина и как се казва героят ти. После хапнахме в една пицария наблизо и пицата успя напълно да измие срама от челото на корейците заради непоносимата им национална кухня. Магнифита! Великолепна!

Вечерта премина в кроене на тактики и стратегии, които да ни изведат на пътя на победата, а на следващия ден Х-а изигра всички срещи от групата си – останалите играехме на следващия ден. Без особен проблем Здравко съумя да мине групата с резултат 3:0. Междувременно нашият представител по Unreal Tournament беше паднал в неговата. След приключване на игралния ден се юрнахме към изложението за компютърни игри, разположено непосредствено до гейм-арената, където фирмите имаха щандове. Доста време отнесохме там – всички изложители бяха от женски пол, с къси поли и дълги коси. Общо взето 95 от 100-те най-красиви жени, който видях за престоя си в Сеул бяха въпросните „изложителки", като най-впечатляващи от всички

▲ Церемонията по официалното откриване на тазгодишните кибер игри

▲ „Пеперудките" на nVidia с двама щасливци. За мен е тази от ляво!



▲ Официалното награждаване на Nation Wars, речта на президента на ICM

бяха „пеперудките" на Nvidia.

После се прибрахме в хотела, вечеряхме, пихме по бира-две-три... и легнахме. Сутринта рано-рано към 8:00 се излюпихме - душ, закуска и направо в гейм-арената, за да дадем всичко от себе. В този ден играеха и всички останали българи. След тежък ден на игри аз (gmpoAMD.420) Чушката (SK.ZeeraX) и Zelias_Bg успяхме да минем групите си. Най-малкият ни участник Enjoy, който както и Zelias игра Starcraft: BroodWar за малко не успя да победи AMD.Grrr – първият чуждестранен про-геймър в Корея. Отборът ни по Counter Strike не успя да прескочи групите след наистина лоша шега на късмета – падайки 13:11 от Китай и със същият резултат от Швейцария, ако не се лъжа. Двамата ни футболисти бяха доста лошо набити, също и Мони - играчът на Age of Mythology, който съумя да „изтегли" наистина адски тежък жребий.

В следващия ден за нас се решаваше всичко, щеше да се реши Top 4.

С резултат в групите 2:1 се бях класирал втори и ми се падна добър жребий, като изключим първият ми опонент, от когото загубих. За да не губя набраната инерция паднах и от втория в looser bracket-а и за мен състезанието приключи. Чушката игра срещу небезизвестният mTw-tak3r – човекът кула, и също падна. Здравко би може би най-добрите играчи по пътя към финала. Първо Sk.Soul, победи го 2:1. Следващият му мач беше срещу 4k.Grubby, когото също победи с 2:1. Пропусна следващата си среща, тъй като перуанецът не се яви по незнайни нам причини. Единственият проблясък на късмет за Х-а, според мен, дойде когато Sk.FaTc падна от TeG-EvisCreator на четвърт финала и по този начин Х-а игра срещу най-добрият елф на състезанието, който бе и най-лесният му мач в турнира. Както е известно Х-а играе Human, а Sk.FaTc (вероятно предполагайки, че може да срещне Х-а на състезанието) преди турнира беше играл само Human vs. Human и, според мен, шансът да победи Здравко бе на негова страна, но играейки само наблягайки на тренировки Human vs. Human не успя да се противопостави на елфите на румънеца и загуби. В този ден от българския отбор остана единствено Здравко. Едновременно разочаровани и доволни си казахме наздраве за Х-а и си легнахме.

На другият ден предстоеше Nation vs. Nation турнира, който е 2 на 2 във всяка отделна игра. Нещото, за което никога няма да простя на Х-а и Чушката е това, че не взеха този турнир. Х-а направи най-трудното, печелейки по-късно индивидуалния турнир, а не успяха да направят най-лесното нещо. Аз играх на Age of Mythology (която за пръв път виждах), заедно с Мони и закономерно загубихме още първия кръг.

Вечерта отново мина в наздравици, всички бяхме отпаднали, а на Здравко мачовете му бяха след 2 дни, така че заедно с останалите от Team Intel си направихме доста добро парти.

Следващият ден прекарахме в Yeca Station, играейки, тествайки и умувайки как Здравко да напляска г-н Бин Гуо от Китай (който ме би мене най-напред).

Вечерта се запомни с побоя, който братушките дръпнаха на французите (май пак някакви истории с жени) в хотела. Дето има една дума от пияния и лудия бяга, а от пияния руснак по-лош май няма.

Следващият ден донесе на 20 годишния българин Златен медал и 20 хилки в зелено. Аз естествено се успах и закъснях за първия мач на Х-а. Закъснението ми беше приятно компенсирано от новината, че Х-а води с 1:0 в препълнената до последното от 1000-та си места зала. След брилянтен старт и перфектна игра до средата на втората игра, Х-а някак съумя да я загуби, и... дойде третата решаваща игра. В нея, ще ме прощавате за израза, Х-а просто „Изнасили" противника си, както можете да видите на риплея към диска.

Първият златен медалист за България на геймърската олимпиада най-после беше факт!

След пищното официално награждаване, съпроводено с корейска фолклорна музика и танци, направили ми страхотно впечатление, дойде и прощалното парти, което бе съпътствано с купон на открито на едно площадче до езерцето в гореупоменатия парк, съпроводено с поне 10 минутна заря, вкусна храна и достатъчно алкохол, ние се отправихме към тъй наречения „Red Light District" на Сеул, за да прекараме една наистина незабравима вечер.

Прибрахме се към 6 часа сутринта и си легнахме, за да станем след точно 15 минути да си стегнем багажа, и да поемем пътят обратно към Родината!

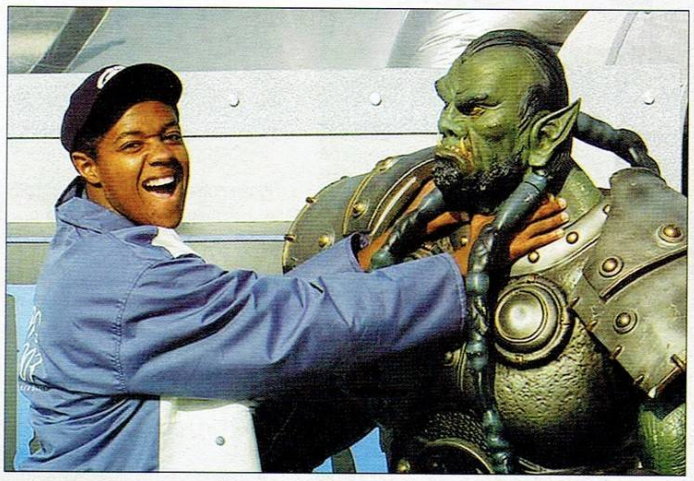
Автор: gmpoAMD|420
Снимки: Интернет

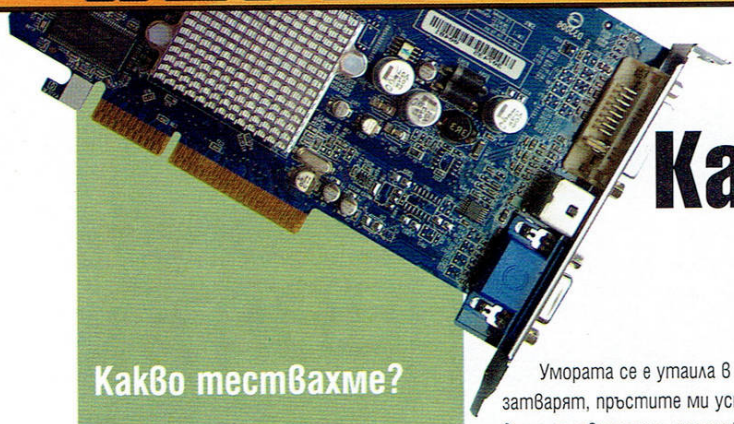
▲ Здравко (SK.Insomnia) с чек за 20 000$, „широка" усмивка и трикольор на гърба му

▲ Про-геймъри раздават автографи на щанда на Blizzard. А опашката се вие ли вие!

Класация

	Държава	1	2	3
1	Германия	3	2	0
2	Тайван	2	1	1
3	Корея	2	0	1
4	Холандия	1	2	1
5	САЩ	1	2	0
6	Италия	1	0	1
7	Швеция	1	0	0
7	България	1	0	0
9	Испания	0	1	1
9	Велокобритания	0	1	1
9	Франция	0	1	1


▲ Носителя на наградата за Friendship души „Приятелски" Трал от WarCraft III.



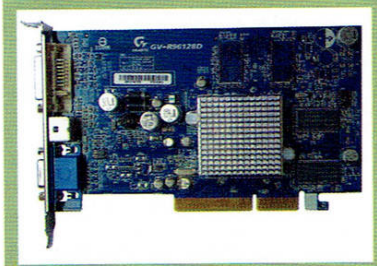
Карти за всеки джоб

Автор: Fon Maniac

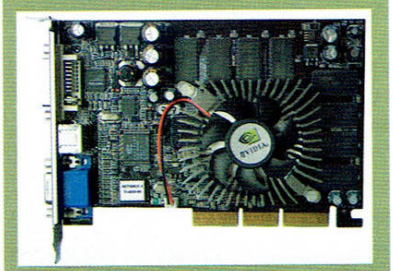
Какво тествахме?

Yuan Radeon 9100 64MB DDR (R200)
Честота на графичния процесор 250MHz,
Честота на RAMDAC 400MHz,
ATI Radeon wxp-w2k-7-95 + Control panel
WHQL драйвер

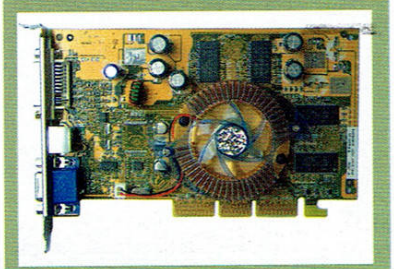
Gygabyte Radeon 9600 128MB DDR 64bit (RV350)
Честота на графичния процесор 324Mhz,
Честота на RAMDAC 400MHz,
ATI Radeon wxp-w2k-7-95 + Control panel
WHQL драйвер



Nvidia GF4 Ti4200 64MB DDR (NV28)
Честота на графичния процесор 250Mhz,
Честота на RAMDAC 350Mhz,
Nvidia Win2kXP 52.16 WHQL драйвер



Nvidia GF FX5600 128MB DDR (NV31)
Честота на графичния процесор 324Mhz,
Честота на RAMDAC 400Mhz,
Nvidia Win2kXP 52.16 WHQL драйвер



Умората се е утаила в костите ми. Очите ми се затварят, пръстите ми успяват да натиснат по 3 клавиша едновременно, попадайки в процепите между тях. „Почивкаааааа" – крещи разумът ми, но волята не поддава – днес статията трябва да бъде завършена, значи така и ще стане. Остават ми само още към 93% работа...

Е, малко преувеличих. Всъщност основната работа по изработката на тази статия извърши колегата Янчо Райков – Кмета, известен още и като гилдмастър на КоВ, на когото списанието и аз благодарим. Благодарности и на Meg, който пък съдейства за доставката на видеокартите до редакцията. Най-големите благодарности са обаче за фирма Jar Computers, които любезно ни снабдиха с тестови видеокарти. И така, let's start...

Винаги по Коледа гледам да зарадвам душицата си с парче хубав хардуер. Някой път повече, друг – по-малко, според възможностите. Този път реших да напазарувам видеокарта, затова доста самонадеяно отворих 1-2 сайта, за да си харесам такава. След около 75 минути, вече имах отворени 14 прозореца с цени, тестове и мнения, бях почнал леко да прегрявам, а в главата ми – мъгла. Бях харесал Картата, но... цената беше 300$. Затова, давайки си бюджет от около 110-120$, реших да сравня именно тези видеокарти.

Речено – сторено, намерихме картите, свалихме драйверите, подготвихме машината и колегата Райков започна. Картите се делят на две групи, 2бр. на Nvidia и 2 Ati, две са DirectX8 (9100 и Ti4200) и две DX9. Тествахме под Windows XP, а **тестовата система е**:

- Epox EP-8RDA Nforce2 with integrated sound
- AMD Athlon XP2000+ (Thoroughbred A) 266MHz FSB на 1667MHz
- 512 MB DDR333 Elixir CL2,5
- HDD 40GB Seagate

Избрахме 4 теста - 3DMark 2003 + patch330 – benchmark, Aquamark 2003, Unreal Tournament 2003 Demo 2206 + HardOCP benchmark, Max Payne 2 v1.01 + Fraps benchmark. Два от тестовете са синтетични, два са реални игри. **Как тествахме**:

Подготовка на тестовия стенд:

1. Инсталация на WinXP Pro Retail върху NTFS.
2. Инсталация на драйверите за дънното Epox NForce2 + DirectX9.0b
2. Актуализация на WinXP с всички налични updates от Майкрософт
3. Настройка и оптимизация на WinXP - намаляване на резидентните процеси до 16 и премахване на всички визуални красоти

Classic Style, Classic Menu, Performance (Best), отделяне на swap file на отделен дял с NTFS файлова система, изключване на вградените звуци, ръчно определяне на честотата на опресняване на 100Hz

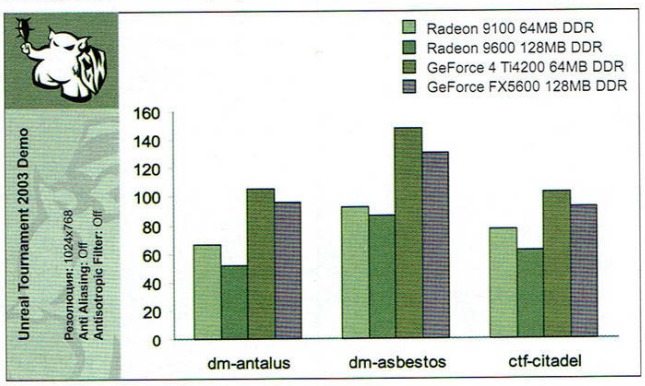
4. Aida32 3.85.4 - справочна програма за наличните хардуерни и софтуерни компоненти
5. Инсталация на всички игри и тестовия софтуер
6. Пълна дефрагментация на хард диска.
7. Създаване на чисто копие на инсталацията.

За тестване на всяка от картите е възстановявано копието на инсталацията на WinXP. Инсталирани са необходимите драйвери за съответния видеоускорител и отново е слаган ръчно DirectX9.0b, като не са им променяни настройките по подразбиране освен вертикалната синхронизация която е изключена винаги. Преди и след всеки тест е правен рестарт на компютъра. Тестовете протекоха в следния ред:

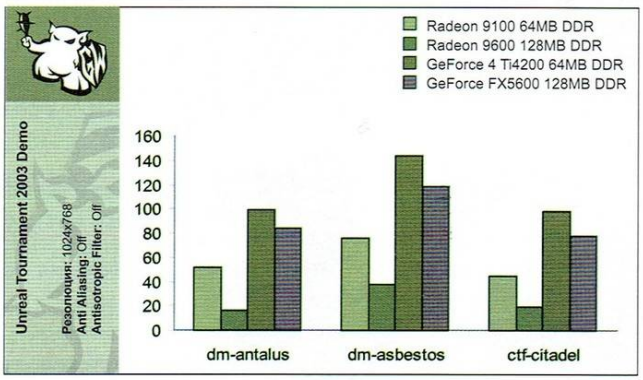
1. Aquamark 2003 - изпълнен е само първия тест, който е достъпен в свободната (free) версия на разделителна способност 1024x768, 32битов цвят, без AA и AF (anisotropic filtering и anti aliasing – виж предния брой).
2. 3DMark03+patch330 - тестовете са проведени по 3 пъти на 1024x768 32битов цвят, без AA и AF
3. UT2003 Demo + HardOCP - тествани са 2 режима - Direct3D и OpenGL при 1024x768, 32 битов цвят и само на High Quality
4. Max Payne 2 + Fraps - теста представляваше зареждане на игра към края на част 1 и реално игране около 5 мин до края на нивото, като се измерваха и записваха моментните стойности на кадрите/секунда в отделен файл. Играта е пусната на 1024x768 32 битов цвят и High на всички възможни детайли, без AA и AF.

РЕЗУЛТАТИТЕ

Unreal Tournament 2003 D3D: явно предимство на Nvidia. И на трите нива, радеоните показват по-слаба производителност, отколкото би трябвало. Безспорен победител е динозавъра 4200, но това не трябва да ви учудва – все пак UT е DX8.1 игра, а моделът 4200 на Nvidia е може би най-успешната 8.1 карта. Ето и графика на резултатите:



2Unreal Tournament 2003 OpenGL: резултатите са подобни, но има нещо странно – моделът 9600 показва резултати, които са прекалено ниски. При условие, че тестовете са проведени при еднакви условия, мога да ви посъветвам само едно – внимавайте при покупката на 64 битови видеокарти. Дори да предположим, че проблемите под opengl идват от недобре настроени драйвери за 9600, резултатите под D3D сочат отново предимство в производителността на по-стария radeon – 9100. Тук искам да отбележа и някои подробности за този модел 9100 – това е всъщност карта с чип 8500, която се продава под ново име, за да се покаже, че реалната ѝ производителност е над radeon 9000, който е най-ниският модел от DX9 фамилията. Е, оказа се, че 9100 е по-бърза и от 9200, но не се стигна до модел 9300, който да замести 9100 – от ATI направо въведоха 9500/9600. Трудно можете да намерите в момента тази карта у нас – повтаря се историята с GeForce3 Ti500, която се появи за момент на пазара, разбра се, че е чудесна карта и застрашава дори 4200 модела и след това изчезна. Но, ако имате приятел в някоя хардуерна фирма, може и да се сдобиете с такава. Ето резултатите:

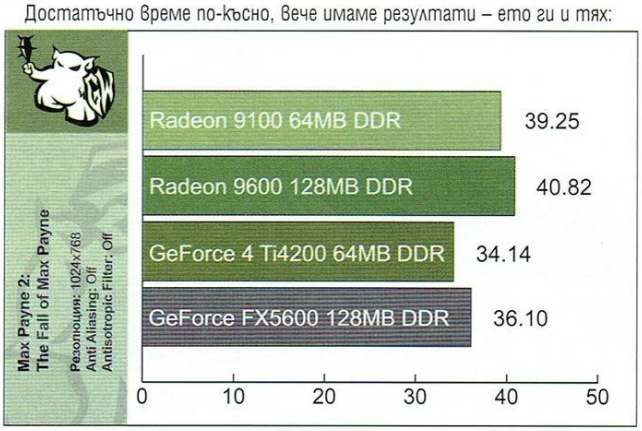


Синтетични тестове: след последните скандали, развихрили се около Nvidia, синтетичните тестове вече не впечатляват толкова, колкото реалните игрови такива. Припомням в какво се състоеше проблема – в драйверите на видеокартите, програмистите променили обработката на данните така, че да дава по-високи резултати под 3dmark, като завишава реалната производителност на видеокартата. Все пак, след вдигналият се шум, и драйверите, и тестовете бяха обновени и не вярвам някоя от компаниите да прибегне отново до този номер. Тук сме подредили данните в таблица:

Aquamark Renderer score	Aquamark Average FPS	3DMark 2003
1773	15.060711	1245 3DMarks
1869	15.765365	1654 3DMarks
1860	15.667547	1396 3DMarks
2133	17.600491	2524 3DMarks

Реален игрови тест – Мед играе Max Payne 2. Помолих Мед да изиграе едно ниво на Max Payne 2, за да направим тест на видеокартата. След това го помолих да мине нивото отново, ако може по същият път, но с другата видеокарта. В този момент Мед осъзна, че ще трябва да играе нивото толкова пъти, колкото карти има :), при това му казах, че ако не минава нивото по еднакъв начин, ще му се наложи да преиграва, за да са достоверни тестовете.

Достатъчно време по-късно, вече имаме резултати – ето ги и тях:



Тук вече виждаме и силата на 9600 – дори и орязана версия, под DX9 игра тази карта показа най-висок резултат. Резултатът на радеони-те тук явно превъзхожда GeForce-тата, за сметка на тяхното първенство при UT2003. Допълнително ми направиха впечатление следните неща – DX9 видеокартите показваха детайли и ефекти, които не се виждаха с 8.1 картите – тоест, при новите игри все повече ще има значение, дали картата ви е стара или не. Може да се окаже, че е по-добре да си купите по-бавна карта, но DX9 съвместима, отколкото по-бърза, която обаче ще ви показва по-зле игрите. Друго нещо е наличието на ефекти при радеон, които не се виждат при Nvidia картите – конкретно има едно място с огледало, където с радеон може да се огледате, както и да видите предметите зад вас. При GeForce… не можете.

Накрая се очаква да подредя картите и да ви препоръчам най-добрата. Бедата е, че карта победител няма, тъй като всеки от претендентите има силни и слаби страни в различните категории. Ако ги разглеждаме по отношение на тяхната цена, най-изгодно ви е да се снабдите с 9100 – нейната цена е около или под 70$, стига да си я намерите разбира се. 9600 беше единствената карта без вентилатор и доста грееше, а 5600 остана хладна до края на тестовете. Наистина не мога да излъча победител, затова мисля да го оставя на вас – пишете ми какво е мнението ви за всеки от участниците в теста, ако се съберат достатъчно писма – ще публикуваме „награда на публиката", която ще е и най-истинската оценка за възможностите на картите.

Пиян мъж стои на улицата и дълго разглежда връзка ключове. Един полицай се приближил и попитал:
- Господине, какво правите?
- Търся колата си - последният път, когато я видях беше на края на тези ключове!
В този момент полицаят казал:
- Господине, ципът ви е разкопчан!
- По дяволите! Изгубил съм и жена си!

Пиян мъж се опитва да намери пътя към дома и подпирайки се на един стълб, решава да си пробва кибритените клечки:
- Мокра, мокра, мокра, я, тая пали! Ще я запазя.

На сутринта след бесен купон, собственикът на апартамента стои пред останалите, които са се размазали на дивана и им казва:
- Момчета, за това, че ми изхвърлихте телевизора през балкона... е хайде, ще ви го простя! За това, че изкъртихте вратата на хладилника... ще си затворя очите! За това, че ми направихте масата на клечки за зъби и изпочупихте всички чаши, чинии и витрини... е добре, ще го преживея някак си! Обаче за това (и той вади едно канарче с тирбушон в задника)... за това да ми кажете: „То така си беше"... е извинявайте!

Голяма фирма, надпис на стената на отдел за поддръжка на PC-та:
„Теория - това е, когата знаеш всичко, но нищо не работи,
Практика - това е, когато всичко работи, но не знаете защо,
НИЕ съчетаваме теорията с практиката: нищо не работи и не знаем защо..."

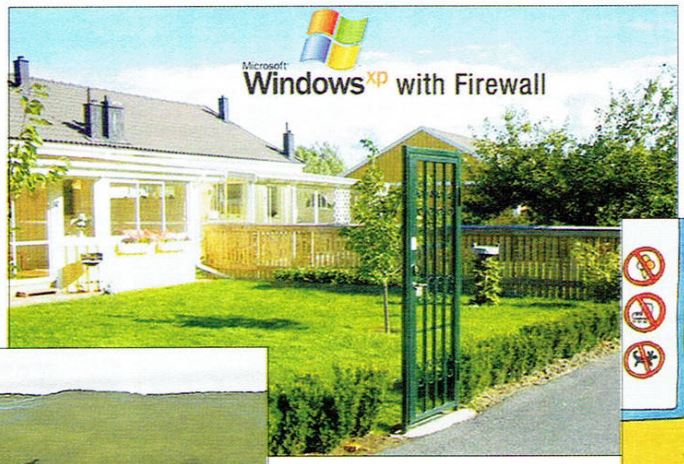
„Ти не усещаш ли, че не си в час?"
В час по Свят и личност, ЕГ "Иван Вазов" – Пловдив

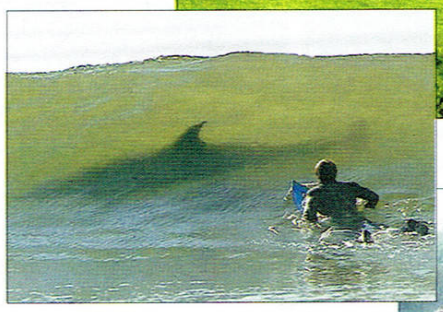
Chief Executive of Buffets
Заглавие на длъжностна характеристика на управителка на стол във водеща фирма за електроника със седалище в Ботевград

„Сега ритни топката с две ръце!"
Учител по физическо възпитание

„Казах ви, че ще се оплождаме много тези часове, но само на дъската..."
Учителка по биология в МГ-Ямбол

„ Тихо!!! Чувам гласове!"
Учителка по философия, Чирпан





„Трябва да се научите да говорите! Млъкнете веднага!"
Ирена Недкова, учителка по литература в 5 ОУ, Стара Загора

Простият човек и силният вятър нищо не може да ги спре!
Найденов

Спешно болните се приемат през задния вход
Табела на вратата на поликлиника

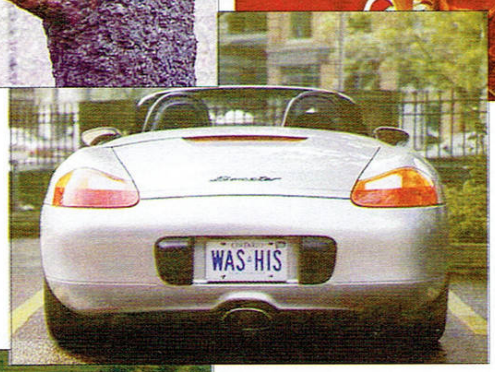
LOVIM BRIMKI
Табелка на шивашко ателие

Аз може да говоря като жена, да чета Вестник за жената, но пиша двойки като мъж!
Учител

Ученето е прозорец към света, но ние се културни и влизаме само през вратата!
Принцип

Хайку на стената на обществена тоалетна:
„Лунна нощ.
Цигани отиват
на театър"

„Има две неща, които хората никога не трябва да гледат как се правят - закони и наденици."
Реплика от тв сериала „Северно крило"



„Номер 15 скача през прозореца."
Забележка в дневник

ДННН ОД ЛЮБИМЕЦ
Надпис от производител върху сергия на пазара Римската стена, гр. София

„Москвичи изорават стадион на селско дерби"
Заглавие във в."Меридиан мач"

- Госпожо, с арабски цифри ли?
- Не, с обикновени!
Учителка от ГПЧЕ – Разград

Вие там, тримцата, какво каре сте сформирали отзад?
Военен

МАТРИЦАТА: РЕВОЛЮЦИИ

Участниците: Киану Рийвс, Кари Ан Мос, Лоурънс Фишбърн, Хюго Уийвинг
Режисьор: Анди и Лари Уашовски
Сценаристи: Анди и Лари Уашовски
Разпространител: Alexandra Films

Историята:
Машините вече чукат на вратите на Зайон, а Нео и Трините нямат време да го направят, защото имат да изпълняват пророчества за нормативи. Междувременно агент Смит им го прави на всички, защото в Матрицата вече няма нищо друго, освен негови клонинги.

Похвалите:
Знам, че не е хубаво да се започва с края, но ако изобщо трябва да хваля Революциите, то основната причина за това би била нечовешката финална схватка между Нео и Смит. Точно в момента, когато си мислиш, че няма кадансова схватка, която да може да те изненада и се чудиш, какво чак толкова ще представлява кулминацията на трилогията и братя Уашовски небрежно ти изкарват въздуха с десет минути, каквито в кино историята просто няма.
Освен това филмът е различен. Доста различен. Не съм особено сигурен дали това е похвала или критика, но във всеки случай, ако приемем, че първият филм беше иновативен, а вторият - философски, то третият трябва да бъде определен като емоционален. Безкрайно емоционален. Цялостната плът на повествованието е разкъсана от няколко наистина тъжни и трогателни момента (както и – за съжаление - от откровени холивудски говна, в стил „аз умирам за благото на Партията"). *Революции* е изненадващо близък и топъл завой в ледената техно-стилистика на цялата поредица, момент подчертан от липсата на шумен индъстриъл в саундтрака и почти пълната липса на сцени в Матрицата (разбирай – липса на баталии на забавен кадър и принизяване на целия куулнес на кожените дрехи и тъмните очила, с които сме свикнали да ги отъждествяваме до омачканите им извън-матрични конопени дрешки).
Пък и цялостното развитие на митологично-библейската метафорна стилистика продължава да ми допада.

Критиките:
Братя Уашовски не се справят достатъчно добре с масовките. Там, където при личните единоборства хореографията е брилянтна и зрителят става свидетел дори на най-дребния детайл от схватката, при масовите баталии настъпва хаос от изстрели, взривове и крясъци. За първи път филмът, който издигна на мода кадансът се дъни на места, където именно забавянето на времевия поток би направило ставащото на екран малко по-гледаемо (режисьорите обаче са твърдо решени да показват кадансови баталии само в Матрицата, но не и в риъл уълрда). Липсата на обичайната за поредицата хладна култовост може и да е изненадващо новаторска, но на мен лично липсата на емблематични лоши герои като Меровингиън (2 минути екранно време) и Близнаците (0 минути екранно време) ми досади. Имаше и прекалено разсейване на фокуса, който обикновено падаше основно върху Нео, Морфиус, Тринити и Смит, между съдбите на разни незначителни второстепенни герои и дълги и протяжни извирания на зли машини през дупките в тавана на Зайон. Но дори и тези неща са нещо, което си склонен да простиш в името на различността, преди колоните в кино салона да бъдат взривени от епичните хорове на *Navras* и ти не установиш, че филмът е свършил, а в очите ти все още се отразява онова отчайващо клише с изгрева. Забрави въпросите си. Забрави всичките си теории. Забрави неочакваните развръзки. *Революции* не дава отговори. Никакви. Всичките загатвания и загадки от *Презареждане* остават да висят във въздуха. Що Нео може да си играе на Дъ Уан и извън Матрицата ли? Ми може си човекът, ни гу разсейвайте с тъпи въпроси. Що Смит стана така спонтанно архизлодеят, който обедини хора и машини пред общата заплаха? Ми щото е зъл, бре. Щото Хюго Уийвинг го играе. Какво за Архитекта? Абре я стига глупости? Ако си купувате достатъчно много билети ще направим четвърта серия и дотогава можем и да измислим нещо. Е, мама му дееба, не се прави така просто.

Змийски откровения:
Има няколко сцени, които смазват, а в края всичките сюжетни луфтове са измити с кръвта на саможертвата. Струва си да видиш *Революции*, дори и само заради тях. При все, че не са революцията, която аз очаквах...

Оценка: 7.5/10

workshop.headoff.com

КИБРИТЛИИ

Колаборацията между гениален режисьор (Ридли Скот) и гениален актьор (Никълъс Кейдж), закономерно предполага раждането на шедьовър. Историята на един истеричен мошеник-виртуоз (Кейдж в една от най-добрите си роли) и партньора му (брилянтния Сам Рокуел) започва с елегантно замислени измами, напомнящи *Ужилването,* продължава в лоното на наркотичната стилистика от *Реквием за една мечта*, избуява в умилителна траги-комична топлина на човешките взаимоотношения, подобно *Колкото толкова* и завършва с неочакваността на *Обичайните заподозрени*. И за да преустановя в зародиш идеята ти, че Кибритлии е краден откъде ли не ще поясня, че горните аналогии имат за цел единствено да ти покажат богатата емоционална гама вложена във филма.

Гледай, плачи, смей се с глас и си води записки. Седмото изкуство все още е живо.

Оценка: 9/10

СИНБАД: ЛЕГЕНДАТА НА СЕДЕМТЕ МОРЕТА

След Пътя към Елдорадо, Шрек и настоящият малък шедьовър, линията на развитие на анимациите на Dream Works вече е ясна на всички – прицелване в малко по-подрастнала аудитория (което, в Синбад означава умерено циничен хумор и може би най-тежкото сексуално напрежение, надвисвало някога в анимационна продукция), визуален перфекционизъм (Синбад категорично е анимацията с най-добре заснети и хореографирани екшън сцени към днешна дата) и звезден актьорски състав зад озвучителните микрофони (Брад Пит, Мишел Пфайфър, Кетрин Зита Джоунс и Джоузеф Файенс).

Красив, истерично забавен и изненадващо тъжен филм, от който в съзнанието ти ще се врежат поне две сцени – първата целувка между Синбад и Марина и слънчевия отблясък върху острието по време на екзекуцията.

Още един култов факт – *Легендата на седемте морета* е първата холивудска продукция създадена изцяло под Linux. Respect!

Оценка: 9/10

ИМАЛО ЕДНО ВРЕМЕ В МЕКСИКО

Дългоочакваното ново Десперадо се оказва доста противоречив филм. От една страна имаш чудовищен актьорски състав в лицата на Антонио Бандерас, Залма Хайек, Джони Деп, Мики Рурк, Уилъм Дейфоу, Чийч Мартин и Дани Трейо. От друга - един особено мазен и зле играещ Енрике Иглесиас, който - сори - оцелява на края. От една страна това си е същото добро, старо Десперадо, което Родригез е заснел с неподправимия си екшън размах, така че отново ще гледаш най-динамичните и комиксово-несериозни баталии и каскади на годината. От друга - целият веселяшки екшън ти засяда в гърлото, заради няколко толкова тъжни и/или неподправено гнусни момента и просто спира да ти е забавно. От една страна - това е все обичайният алтернативен екшън от старата школа с пълния му набор от култови лафчета и ситуации, започващи още от началните надписи. От друга - Родригез е зарязал здравословната праволинейност и е натикал във филма си цяла серия от не особено логични неочаквани развръзки, които само объркват зрителите и карат филма на боксува на едно място.

Ей, такива работи. Но ще го гледам пак, във всеки случай.

Оценка: 7/10

МЕДАЛЬОНЪТ

Цял филм Клеър Флорани крайно неуспешно се мъчи да прикрие нетърпящото си отлагане желание Джаки Чан да я отъркаля на пода и да я оноди страстно. За нещастния зрител остава закономерният въпрос дали наистина жените се възбуждат чак толкова от прескачане на четириметрови огради и натръшкване на десетина въоръжени говеда с голи ръце. Иначе сюжетът на филма раказва за някакъв древен медальон, благодарение на който след средата на филма наш Джаки става безсмъртен и всемогъщ, а някакъв необяснимо зъл пич иска и той да стане безсмъртен, та Джаки е принуден да го нарита. Прочее злият пич е Джулиан Сандс, което винаги е добра идея.

Оценка: 5/10

ХОЛИВУДСКИ ЧЕНГЕТА

„Те сега, ако си намеря хапчетата за подобряване на паметта може и да се сетя къде ми е виаграта" споделя в една сцена Харисън Форд, докато възсяда Лина Олин, която по неясни причини му е навита. И докато хората край мен се опитват да се засмеят поне мъничко, ей така от учтивост, аз стоя и си мисля колко по-добър щеше да е светът на седмото изкуство, ако последният кадър, в който бяхме видели мистър Форд беше ездата му към залеза в края на *Последният кръстоносен поход*. Но пък от друга страна е някак поучително да видиш какво може да се случи с една легенда. Единствената наистина добра причина да гледаш този филм!

Оценка: 5/10

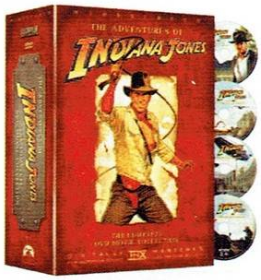
КИНО ЗАГАДКА

В миналия брой исках от вас да изброите "*Поне три филма, в които Джони Деп си има работа с разни свръхестествени явления*" и ето някои от верните огровори: Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl, From Hell, Sleepy Hollow, The Astronaut's Wife, The Ninth Gate, Nightmare On Elm Street. Наградите отиват при:

Биляна Ганчева bibbie@abv.bg - пиратска кърпа за глава от Pirates of the Caribbean
Ясен Маринов jassenm@abv.bg - мъжки потник от Bringing Down the House
Тостера[?!] megaguzara@abv.bg - албум за снимки от Lizzie McGuire The Movie

Новата загадка е директно свързана с хитовата анимация Синбад и следва практически същата идея - искам да ми изброите три анимационни филма, озвучавани от звезди на висшата лига. Отговорите - на **kino_zagadka@abv.bg** , ез южуъл. Успех.

ИНДИАНА ДЖОУНС



Най-великият приключенски филм на всички времена се е насочил със страшна сила към личната ти колекция. На три DVD-та плюс едно с екстри. Слушкал си и си папкал, явно.

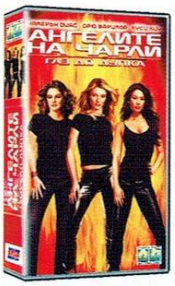
DVD

Х-МЕН 2

Повече, не значи задължително по-добре, но във всеки случай вторият *Х-Мен* е по-дълъг, по- ефектен и с повече мутанти върху единица екранна площ от предшественика си. Принципно задължителен за всеки, който не повръща рефлекторно дори само при споменаването на думата „комикс".

VHS/DVD

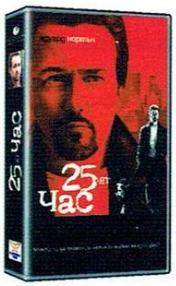
АНГЕЛИТЕ НА ЧАРЛИ: ГАЗ ДО ДУПКА



Корав саундтрак, красиви жени (е, без Дрю Баримор, ама ще мижиш като се налага) и обичайната за поредица пълна липса на смисъл. Има и батални сцени на забавен каданс, в количество, каращо те да провериш дали пък не си натиснал без да искаш slow motion бутона на дистанционното си, след което да продължиш да движиш ритмично главата на гаджето си. Все трябва да ни се отплащат по някакъв начин, задето взимаме под наем гърл-пауър-екшън-фликове, нали?

VHS/DVD

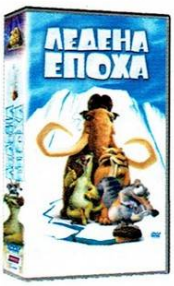
25-ЯТ ЧАС



Един мъж трябва да преосмисли живота си в едни бясно препускащи двадесет и четири часа, преди свободата да се изплъзне между пръстите му и да се разбие на късове в затворническите решетки. Едуард Нортън се раздава в един от най-актьорските филми на годината. Защо не го пуснахте на кино, бре гадове?!

VHS/DVD

ЛЕДЕНА ЕПОХА



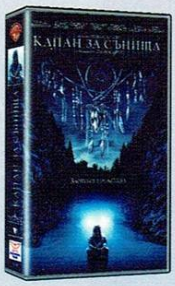
Ледена епоха разказва за приключенията на мрачен мамут, откровено малоумен ленивец и саблезъб тигър с подмолни цели, които се опитват да отнесат едно изгубено човешко бебе при съплеменниците му. Свеж, не особено впечатляващ като визия, позитивен и в крайна сметка детски анимационен филм. А май точно това беше идеята на жанра от пред-шрековата епоха.

VHS/DVD

КАК ДА РАЗКАРАШ ГАДЖЕТО СИ ЗА ДЕСЕТ ДНИ

Точно когато си мислиш, че единственото хубаво нещо, свързано с романтичните комедии са онези изродски флашовски игрички, в които стреляш с базука по Мег Райън и взима та се появява хиперактивната Кейт Хъдзън, която подлага Матю Макконъхи на сериен тормоз, за да може той да скъса с нея в името на един бас, а ти се хилиш като разгонена хиена. Можело значи.

VHS/DVD



КАПАН ЗА СЪНИЩА

Точно толкова тъп, колкото и повечето екранизации по Кинг, още повече, че тук и книгата послужила за сценарна основа също е задоволително глупава. Но пък може и да го гледаш, ако си падаш по идеята за хора серящи извънземни чудовища.

VHS/DVD

ПСИХАРОТЕРАПИЯ

Дори самата идея да поделиш двете главни роли в един филм между колоса на седмото изкуство Джак Никълсън и недоклатения олигофрен Адам Сандлър стоварва тежък удар върху снобския ми вкус и е нещо като еквивалента на дванадесет годишен Чивас, поднесен с шопска салатка с повечко лучец. Видеото/ДВД-то обаче предоставя уникалния шанс да пиеш само уискито и да превърташ злостно салатката, ако ме разбираш.

DVD/VHS

ЯМАКАШИ

Някакви малоумни френски екстремисти катерят сгради без предпазно оборудване, за да спасят някакво хлапе от не-помняв-вече-какво, че много отдавна гледах филма .Иначе тя касетата, дето трябва да я ревюирам ми стои до видеото, ама не смея да си я пусна, че ще взема да ми стане импотентно видеото, ако нещо такова му се отърка в главата. Прочее, ако случайно се прежалиш да го гледаш и също насърчаваш отривисто онези добермани да откъснат топките на главните герои, значи ставаме двама.

VHS

БАЛИСТИК

Героично брадясалият Антонио Бандерас обединява усилия с героично облечената в черен латекс Луси Лиу в името на някаква особено благородна кауза, включваща събирането на първия с жена му, оцеляването на детето на втората и анихилирането на някакъв зъл пич. Към края нашите хора взривяват десетина вагона без особена причина и човек остава с впечатлението, че просто са останали непохарчени пари от бюджета. Преди това също е доста глупаво.

VHS/DVD

ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ: РУДОЛФ

... Или "Пътеводител на начинаещия рецензент" (бел. Снейк, който е бил начинаещ и знае как стават хубавите работи).

...Или "Как да смесиш полезното с приятното, без да жертваш нищо друго, освен себе си (бел. Ъндед, който бездруго е не-мъртъв и не му пука).

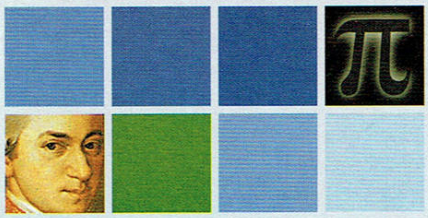
...Или "Как да живеем в синхрон с природата си" (бел. Мед, който е запален природозащитник и си отглежда трева в саксия на балкона).

...Или как не бива да се подхожда към работата (бел. Фрийман, на когото му трябваха много увещания, за да пусне тази статия в броя).

Забележка: Не опитвайте това сами в къщи (препоръчва се с компания)! Оставете го на професионалистите (обадете се на нас)! Нужни са много усилия, за да можете да си го позволите (между 10 и 15 успешно преживяни алкохолни делириума).

ЛЮБИМИ НЕЩА

Игра *Deer Avenger. Гениална концепция на генална игра. Оставяш две бири насред гората и де що има ловец из храсталаците ми иде на оптиката.*
Дума То е по-скоро словосъчетание - „Край на ловния сезон"
Музика *Моцарт и Чайковски - особено ми помагат при преживянето.*
Книга *„Дневника на един Фрийман"... от weeed.*
Филм „Ловецът на елени". Много обичам да гледам и Енимъл Планет след полунощ.
Цвят *Зелено.*
Облекло Камуфлажно.
Държава Лапландия. Ноу плейс лайк хоум!
Време *Периода на разгонване.*
Животно *Сърнички. Елате повече!*
Миризма *Новия парфюм за сърни, дето вече всички ловци са се екипирали с него. То вече не се диша от него в гората. Ма лошо няма кат се замисля.*
Число Пи, до четиринадесетия знак след десетичната запетая.
Секс поза *Не е 69, щото рогите 'ного пречат.*
Питие *Йегермайстер. Даже съм им рекламно лице. Питате ли к`во става при дегустация...*
Цитат *„И ловец съм, и рибар съм..."*



Общо инфо

Жанр: Екшън от 'секво лице и няколко задника в добавка
Производител: Българското ловно-рибарско дружество със специалното съдействие на Карнобатска Гроздова, Чивас Регал и SMU ООД.
Разпространител: Дядо Коледа
Сайт: http://www.teen-lesbian-girls.com... опа, това беше друго
Системни изисквания: Здрав черен дроб и вродена устойчивост на махмурлук.
Брой дискове: Бе май са около четири, ама нещо ни е трудно да ги преброим в момента
Сложност: Нечовешка
Ценност за жанра: Чудовищна
Време за усвояване: Цял живот
Масовост: Ние тримата я играхме, това много ли е?
Прилича на: Абстиненция

Оценки:

Графика: От 20 нагоре, 'щото я виждахме минимум двойна
Звук: 11
Геймплей: Оценката се движи в аритметична прогресия, в зависимост от количеството употребена водка. В нашия случай къде 100-110.
ИИ: 26
Мултиплейър: 14
Общо: 125,4 %

Ще пишем ли за самия Deer Hunter 2004 всъщност? - попита Снейк плахо надигайки чаша с нещо шотландско и отлежало.
- Копеле ти нормален ли си, бе? Кой ще чете статия за такива простотии? А и след всичко, което преживяхме, дългите часове, които прекарахме в поклонничество на бога на пусията - Пусийдон (да се свети името му!) ще е малко кухо да обясняваме колко точно е яка графиката и да занимаваме аудиторията с това, че дебилния шутър всъщност ползва UT2003 енджин! - се впусна в безсмислени размисли Мед
- Еех, ако това четиринадесетгодишното беше жена - продължи да гледа с разфокусиран поглед чашата си Снейк.
- Колега Кънев, а вие какво мислите по въпроса? - прокашля се Мед.
- Ъъъъъъъъъъ...
- ...н-ded - опита се да помогне Снейк.
- Не го ли виждаш как се е насмукал с тая ЪнДядова усуканица, дет ни я пробута? Носът му е станал голям и червен. Същински елен е... Кат оня Рудолф, на Дядо Коледа еленчето, дет го гръмнахме там до водоема оня ден - подхвърли Мед
- Е, сега поне си има нещо голямо и червено. От малък си мечтаеше... - вметна умерено съчувствено Снейк.
- Поне не ми е вградено отзад, колега - опита се да просъска по змийски Ън-Дед и изплю половин кисела краставичка.
- И все издебваше удобен момент да се кашира в банята с линийката - изпадна в умилителни спомени и Мед.
- Беше се протъркала до десетия сантиметър, горкичката - отнесе се и Снейк.
- Единаасе, единаасе... бляяяях - повърна обидено Ън-Дед.
- Инчове, actually. - продължи пак той след секунда, като се позабърса.
- Абре, ти верно ли застреля Рудолф? - не му обърна особено внимание Снейк - Ми сега кой ще носи подаръци на послушните деца.
-Аз... - предложи с надежда Фрийман.
- Който и да е - прекъсна го неучтиво Мед - вече е попаднал в моя шит лист за елени, а веднъж там - има само два възможни варианта за излизане - с рогата напред или да почерпи по два черни Мърфис-а и ще се разберем с тоз представител на семейство чифтокопитни.
- Ама аз сериозно... - опита се да продължи Фрийман.
- Д;р нв/длф ое - опита се да пише с Фонетична кирилица на BDS Мед.
- Stiga si se ebaval s klaviaturata, bre - скастри го Снейк - работа имаме да вършим.

- Ъхъх - съгласи се Ън-Дед, прегръщайки страстно шишето "Усуканица" и сгушвайки се още по-уютно, за разнообразие под бюрото, вместо под масата.
- Добре бе Дидо, даваш четири черни Мърфиса и ще те уредим с еленче.
- Не ми трябват елени бе, искам 17 годишни блондинчета, ама от онея послушните.
- Чакай бе, ти кога се върна към хетеросексуалните взаимоотношения, нали се писа гей в един брой? - съсредоточи всичко в себе си Кънев
- Аз всъщност писах, че съм бипедален, то е друго - оправда се Фрийман.
- Жалко - промърмори тъжно Руши Видинлиев.
- Ти пък чий го дириш в тая статия, бе да ти го... таковам - възмути се Снейк - Ох, не, това беше метафора, не се събличай, моля ти се. Аре бегай от редакцията, че разваляш пиянската вечеринка.
- Ъхъ - кимна задълбочено Ън-Дед, удари си главата в бюрото и се нокаутира.
- Елените, всъщност тъпи копеленца се оказаха - обобщи Мед след дълбокомислена пауза уплътнена с ритмични "гъл-гъл"-звуци. - Аз ги имах за доста по-кадърни животинки, а то к`во стана - привикахме ги с Бакалов с неки рога и те направо си дойдоха при нас, че дори ни питаха дали не може да ги застреляме по към плешката, че да изглеждали добре за пред на Кънев камината. Я дай следващата бира, че нещо замря диалога.
- Аш нямам камина - опита се да го възроди спонтанно свестилия се Ън-Дед.
- Штил шекши ет шикшти - реши да се намеси в диалога Шон Конъри, впечален от отработения шотландски акцент на Немъртвия (засега).
- Абе откъде никнат тея, бе?! - възмути се искрено Снейк.
- Фром Шкотланд.
- Там елени имате ли? - спонтанно се обади журналистът у Снейк, който не беше взимал интервю в този брой и му беше терсене.
- Аф хорш.
- Не коне, бе - елени искаме... и до кат сме на шотландска тематика, дай два черни Мърфис-а... - държеше на своето Мед.
- Мърфис е ирландска бира бе илитерат... - прекъсна го Фрийман.
- Не пипай енчантърите, че кат те гепа - прекъсна го с пяна на уста от съседното бюро Клийнъра, който тъкмо атакуваше някакъв замък на Блато-

то. - Мамишката ти.
- Шамо аш ли от тая редакция не знам шотландски, бе?! - ишпушна небрежно Мед
- Пийни ши и ште научиш - побутна му Ън-Дед милостиво бутилката си.
- Мерши - иштърши Мед шлед шолидна глътка.
- Е, шър Конъри - продължи невъзмутимо Шнейк - какво мислите за лова на елени и връзките му със световния мир, търговията с наркотици в близкия изток и хемороидната инвазия в село Трапоклово?
- Шело Трапоково? Уеър иш диш?
- Верно че издишаш, айде бегай. А вие, що не вземете да интервюирате направо някой елен на играта, за да можем да отразим и втората гледна точка в тази не особено хуманна елено-изтребителна игра - вметна Фрийман, който особено много държеше да превърне Gamers' Workshop в медия от световна класа и отмести с рязък жест Шон Конъри, който падна под бюрото при Ън-Дед.
- Ми хубаво - вдигна рамене Снейк и заби диктофона си в муцуната на един любопитно надничащ от монитора елен.

А сега... интервюто

- Представете се.
- Ами Рудолф се казвам - смотолеви плахо елена.
- Ей ша ти таковах мамата дет' не мога да те уцеля три часа вече - изфъфли ядно Ън-Дед и замери елена с празната си бутилка Усуканица.

Мониторът избухна ефектно. Еленът плахо надникна от съседния.

- Добре, че играете в мрежа - отбеляза.
- Какво мислите за не особено доброволното си участие в прогресивно разрастваща се серия от виртуални ловни симулатори - попита невъзмутимо Снейк, премествайки диктофона към новото местоположение на елена, без да обръща особено внимание на Фрийман, който риташе отривисто Ън-Дед, крещейки му нещо за редакционната собственост.
- Оштавете ме на бира - защитаваше се вяло потърпевшия, не оштавяйки на мира Шотландия.
- Някой да има листчета? ОСВ предпочитам. - насочи се към по-растителни и не толкова месни теми Мед.
- Пак ли "Хербалайф", бе колега? - намеси се Главния.
- Ъхъ - смънка извинително Мед, прикривайки загрижено зад бюрото си саксия с нещо, което според твърденията му беше специален сорт мушкато, който си отглеждаше за курсов проект по биология. Прочее той вече отдавна не учеше биология, но си го твърдеше от шести клас.

Снейк въздъхна и отново погледна към Рудолф.

- Е?
- Ами мисля, че не е хубаво да се правят такива работи, да се стреля по беззащитни животинки и прочее. Аз никому нищо лошо... хлип... не съм направил, паса си тревичка (на това място Мед съчувствено му побутна саксията си)... катеря се върху сърнички... хлип... тегля шейната на Дядо Коледа... хлип! и по някое време чувам потракване на рогца и любовен еленски зов и докато се усетя вече съм само статична сбирщина от полигони в Трофи Руум-а. Простете, разстроих се - разхлипа се още по-неудържимо еленът и се оттегли навътре в монитора, преживяйки прясно откъснат лист... хм, мушкато.

Коравосърдечният журналист Снейк, побърза да натика в разтрепераните му от мъка копитца една анкетна карта:

- Ще попълниш ли само това, моля. Ще ти отнеме не повече от минутка.

След това се облегна назад в стола си, наля си още уиски и разфокусирано се усмихна на съратниците си в написването на най-тежката рецензия в историята на Gamers' Workshop.

Автори: Snake, Meg & Un-DeaD
Снимки: Личен архив на Рудолф

ЕДИН ДЕН НА... РУДОЛФ

Most days are typical: Събуждам се в 6.30 часа. Малко паша и разходка до реката за водопой, че ракията ос снощи много жажда докарва. Там обикновено си играем на крениця с леваците от ловната дружинка на GW, понеже са решили, че е много оригинално да ме дебнат винаги до реката или до езерото. И примамките им стават само за броненосци. После се поогледам за некоя сърничка и се пазя от Дедо Коледа, че пак е освирепел нещо. Малко паша и пак спане. Тва е, ебати.

workshop.headoff.com

ВЪЗМОЖНО ЛИ Е ПРИЯТЕЛСТВОТО МЕЖДУ МЪЖЕ И ЖЕНИ?

Уай кен'т уи би френдс ли, душко? Защо не можем просто да излезем на по бира в кварталната кръчма и да си проведем с теб един закономерно циничен разговор за футбол и анален секс, тупайки се взаимно по гърбовете, както правим с Гошо? Ами защото, пиленце, Гошо – за разлика от теб, съжалявам, че ти го казвам така открито – изобщо не ме предразполага към нещо по-различно от *разговори* за анален секс, ако ме разбираш. Гошо няма стегнат задник и добре оформени гърди и на четвъртата бира вече не ме е обзело желание да плъзна ръка около кръста му и да го придърпам плътно до себе си. Схващаш ли, миличко? Казваш, че те привличам интелектуално, че ти е изключително приятно да си говориш с мен, че искаш да бъдем *приятели* по онзи очарователно еднополов начин – да си споделяме, да си клюкарстваме и изобщо да бъдем много, много близки. Ами това е едно добро начало, да. Какво търси ръката ми на коляното ти ли? Ами прилазила е там по навик. Обича да прави така, когато има хубаво коляно в близост. Ти нямаш предвид *толкова* близки обаче, нали?

Онази граница, по чиято бразда тихо обикалят граничарите на плътските желания никога не трябва да бъде пресичана, нали?

Изключително съжалявам, но откакто преди малко се наведе над масата и ме остави да надзърна в бездната на деколтето ти, в мен настоятелно се надигна един диверсант, дето няма да го споменавам, че ще загубим детската аудитория. Изобщо не си се навеждала? При това си с поло? Ама ти май не схващаш, бърди. Аз говоря с метафори. Ти все някога ще се наведеш. А хищникът на страстта в мен ще дебне, готов за атака, а в очите му ще се разгаря пламъка на все по неистово желание, разпалвано от look, but don't touch уговорката. Ще очаква първия миг на колебание, първия миг на зле обмислена близост, първия миг на алкохолно затъмнение, за да строши оковите на натрапените му норми и да разкъса така нареченото ни *приятелство* на кървави късове *секс*.

Смяташ, че съм свиня ли? Факт е. Но поне съм болезнено откровена свиня. Нали каза, че те привличам интелектуално? Е, чуй тогава какво имам да ти кажа.

Зовът на плътта

Каквото и да си говорим за дългата и трънлива пътека на еволюцията Сапиенсът, превърнат с времето в неизменна част от Хомото, винаги бива сериозно застрашен от най-простичкия първичен нагон. Нашето приятелство ще бъде пометено в секундата, когато въпросният нагон намери отверстие, през което да изпълзи на бял свят. А въпросното отверстие най-често се намира в гърлото на някоя бутилка при редовните ни дружески запои. Не можем да вървим против природата си, не разбираш ли? Самото ни присъствие в една и съща стая е предпоставка за флирт. Не усещаш ли дребните сигнали на собствената ни плът, не усещаш ли как задържаш с няколко секунди повече дланта ми, когато се здрависваме, как зърната на гърдите ти се втвърдяват, когато ме прегръщаш чисто *приятелски*, как устните ми сякаш случайно се плъзват надолу към нежната ти шия, когато искам просто да те целуна *приятелски* по бузата, не чувстваш ли напрежението във въздуха, когато *приятелски* си споделяме някакви малки сексуални тайни. Цялото ни така наречено приятелство се превръща в едно напрегнато движение по ръба на флирта и - вярваш или не - с времето ще ни става все по-трудно да пазим баланс. А не виждам и кому е нужно. Ти ме харесваш и аз те харесвам, приятно ни е да бъдем един с друг. А има един единствен реален начин *мъж и жена* да бъдат *един с друг*. Природа.

Всъщност, ако се позова на личния си опит единствената ми истинска приятелка, с която можехме да лющим бира и да се тупаме по гърбовете без дори да ми хрумне да обвия ръка около кръста ѝ, беше кака Пролет, която тежеше 120 кила и кръстът ѝ просто не можеше да бъде обвит. Което ни води към:

Първи хипотетичен пример за приятелство между мъж и жена: *Тотална и неспасяема липса на физическо привличане.*

Потенциален проблем: *Алкохолът, за съжаление, може да направи чудеса относно горното. Питайте Митето, съученик на същата тази Пролет.*

Fuck Buddies

Но нека все пак се опитаме да дефинираме термина „приятелство". Защото има един твърде сериозен шанс да съм те разбрал малко погрешно. На мен лично сексът изобщо не ми пречи на приятелството, прелест моя. Не виждам никаква пречка в това да се изчукаме едно хубаво и след това да си проведем някой от така любимите ни социални диалози, докато все още сме преплели сгорещените си тела. Но въпреки, че нямам нищо против подобен развой на събитията, си имам и едно на ум. Имало е немалко случаи, когато подобно прекрачване на границата е довеждало до неприятни едностранни влюбвания (от моя страна или от страна на приятелко-любовницата ми), в които едната страна на конфликта настоява за задълбочаване на креватната авантюра в истинска връзка, а другата държи нещата да си останат на ниво fuck buddies. Спорадичният секс с непознат е нещо, съвсем нормално, което ще отмине като полъх на есенния вятър, но спорадичният секс с човек, когото и без това харесваш, често те кара да го харесаш *още повече*. Всъщност виж по-долу.

Втори хипотетичен пример за приятелство между мъж и жена: *Любовници*

Потенциален проблем: *Както се казваше във* Ванила скай *– когато правиш секс тялото ти дава обещание, независимо дали го искаш или не. Плътските ласки в поне 70% от случаите събуждат някакви чувства, които от своя страна водят до сериозни усложнения в спорадичното приятелско чукане и прерастват или във връзка или в не особено приятна раздяла.*

Обсадни тактики

Има и един доста подъл вариант, разбира се. Единственото ти оправдание е, че може и да не го осъзнаваш, като такъв, ако повярваме на дъртия перверзник Фройд и приемем, че точно тези неща често действат на подсъзнателно ниво. Става дума за така наречения „неосъзнат флирт". Първата причина за него е, че приятелите ти от противоположния пол поддържат либидото ти. На всеки мъж му е приятно да има много приятелки и фактът, че не чука дори една трета от тях изобщо не му пречи да се чувства добре, когато познатите му го виждат с много и разнообразни жени. Втората причина е, че когато останеш на сухо е много по-лесно да се обърнеш към листа с приятелите си от противоположния пол и да се пробваш там, наместо да се сюрваш да сваляш нещо ново, особено ако самочувствието ти е разбито от някоя особено неприятна раздяла. Достатъчно често леко пресилените хлипания „Ах, как можа да ме зарежа таз' проклета свиня", мокрещи методично приятелското ми рамо, са прераствали в целувки и утешителен секс, няма какво да си се лъжем.

Разбира се можем и напълно да заебем Фройд и да си признаем съвсем откровено, че и ти и аз предприемаме тези псевдо приятелски обсадни тактики напълно съзнателно, просто защото пътят между нечие приятелството и леглото му, при все че е малко заобиколен е далеч по-сигурен от пътя между класическата свалка и същото това легло. Пък и единственият начин да ги задържим край себе си приятни индивиди, към които при някакви по-различни обстоятелства бихме проявили сексуален интерес (гаджета на добри приятели, хора, флиртуващи с нас, докато ние сме неприятно обвързани и не ни се изневерява) е чрез чисто *приятелски* срещи на по кафенце, в евентуално очакване за промяна на обстоятелствата.

Трети хипотетичен пример за приятелство между мъж и жена: *Неосъзнат флирт, който може и изобщо да не получи шанс за развитие.*

Потенциален проблем: *Ако го получи обаче директно прескачаме към горния* потенциален проблем. *А в случай, че флиртът е осъзнат идеята някой да поддържа добри взаимоотношения с мен единствено заради задната си мисъл някой ден да се възползва от члена ми, нещо не се връзва с представите ми за приятелство.*

- Snake

Галопиращите в гърдите ми табуни постепенно спират дивия си бяг. Оставям вселената отново да се сътвори; затворил очи, се връщам в бавното време на нормалната действителност. Дочувам дишането й до себе си, с все още прокрадващите се, мъркащи лениви нотки на остатъчен секс. Не мърдам, знам че обича да изживява мига; дълго след като последния сблъсък на атомите на кожата е подпечатал кулминацията в екстаза на телата. Тя свети нощната лампа. Навеждам се към нея и я целувам мълчаливо, после затършувам за дрехите си. Когато отново се обръщам ми подава пепелника. Усмихвам се, вадя цигара от пакета в джоба на якето и паля. Не казвам нищо. Тя знае, че обичам да пуша след секс. Нещо повече, тя знае защо обичам да пуша след секс и ми го обясни и на мен: „Защото след секс сетивата са на гребена на еуфорията, усещанията са изострени, цялото ти тяло пращи от свръхсетивност, съответно – ти никога не би могъл да почувстваш по-силно аромата на тютюна". Тя знае за мен повече, отколкото самият аз за себе си. Тя е моята най-добра приятелка!

- Грешка ли направихме? – питам, докато гледам танца на цигарения дим, пресътворяващ с всеки каприз на въздуха понятието „фееричност". – Как се стигна дотук, как го допуснахме?

- Случи се, значи така е трябвало. Чувстваш ли се по-различен?

- Не.

- Чувстваш ли мен по-различна?

- Не, но... Не по-различна, странно е... чувствам те някак същата, ама по-позната. Все едно съм погледнал от друга гледна точка към нещо, което познавам добре и виждам, че си е пак същото... ама не баш. И като вече да съм го изживявал тоя миг. Искам да кажа – изобщо не съм учуден, като че ли сме го правили стотици пъти, беше като сън, който съм сънувал многократно, но сега ми се случва в действителност... Беше великолепно.

- Най-добрият ти секс досега? – пита и усещам в тона й лек гъдел.

- Не. – свикнал съм да не я лъжа, никога не съм я лъгал и не виждам повод да започвам сега. - Знаеш кой е най-добрият ми секс, разказвал съм ти.

Тя се усмихва:

- Е, да, физиология. Когато не си бомбастично миньонче с всичките прилежащи екстри, просто няма как да станеш.

- Какво ще правим? – подхващам пак. Свикнал съм да разчитам на нейната преценка и съвети, освен това се чувствам гузен, защото всъщност знам отговора, но не искам да го казвам аз.

- Ами ще приемем следното. След като сме си поговорили и ти си ми разказал за всичките си неприятности напоследък, удавяйки мъката с алкохол, а аз от солидарност и да не се чувстваш като пропаднало пиянде, пиейки сам, съм ти правила компания в надигането на бутилката, забелязвайки междувременно, как опасно се плъзгаш по наклонената плоскост на депресията, а и поддавайки се на безусловния ти чар, съм решила, като истински приятел, че имаш нужда от едно оздравително чукане – най-малкото, за да се почувстваш по-жив и да си върнеш малко от малко оптимизма. Приемаме случилото се като приятелски жест и толкова. Нищо не се е променило.

Мълча, обмисляйки чутото с нарастваща топлота и признателност в сърцето си.

- Виж, знаеш, че си ми скъп и те обичам – като приятел и дори като мъж, но между нас повече не може да има. Наясно си с това не по-зле от мен - не бихме могли да се изтърпим, просто няма да се получи. Като приятели сме много по-ценни един за друг, отколкото като любовници. А тък... кой знае, може би някой ден ще ти се наложи да ми върнеш жеста.

О, да – тя наистина ме познава добре. По-добре, отколкото се познавам аз самият. Тя е най-добрата ми приятелка...

В живота няма нищо невъзможно, са казали хората. Защо да е невъзможно приятелството между мъж и жена в такъв случай? Смятам го за напълно нормално. Всъщност всичко опира до това що за човек си ти и що за човек е другият отсреща, според мен. Доколко са еволюирали мирогледите и на двама ви. Доколко сте се научили да разделяте нещата в живота, разбивайки сложната му същност на прости елементи и да ги държите, при нужда, на дистанция един от друг. Доколко умеете да разделяте секса от всичко останало и да го приемате като прост акт на физическата ви, а не на духовната същност.

Приятели без да сте правили секс

Факт е, че при нисък коефициент или липса на физическо привличане възникването на *някакво* приятелство между мъж и жена е общо взето логично явление. Пренебрегваме този вариант. Честно казано, мен лично не ме устройва. Ако трябва да избирам, бих предпочел жената да ме тегли. Всъщност – не смятам, че истински добро приятелство може да съществува без привличане. Как тогава ще я изчукаш, или тя тебе, ако се наложи? Не, не мисля, че липсата на влечение е добра идея, определено. Силното приятелство може да съществува само между равностойни и респектиращи се една друга личности. Тогава те се привличат, уважават, стремят се един към друг, търсят се, приятно им е заедно, помагат си с желание. Свързва ги силна симпатия. Отнесено към разглеждания случай, и като знам какъв готин пич съм, жената, която бих направил своя приятелка трябва да мести керемидите на покривите само с появяването си на улицата. Нагонът може да бъде обуздан, сигурен съм в това. Както казва един мой много добър приятел (мъж!) – *да дърпаш спирачките до ръба на приятелството, а в екстремни ситуации да прекрачиш и в лекия флирт*. Но дотам. Това е предизвикателството. И е адски ценно, защото те кара да опознаеш по-добре самия себе си, да израстваш и да се усъвършенстваш. Да бъдеш силен, да чувстваш, че контролираш инстинктите и живота си. Ще си позволя да цитирам друг мой много добър приятел (също мъж!) – в крайна сметка *привличането постига някакъв баланс с натиска на условностите и дистанцията в отношенията трайно се установява по приемлив за всички начин.* Едно такова приятелство всъщност съществува на ръба на любовта и, лично аз, не бих го заменил за нищо друго. Освен за любов. Но и това не е много сигурно. Работата е там, че внесеш ли в уравнението любов, това винаги се случва за сметка на приятелството. Ако от едната му страна си остане приятелство, тогава се превръща в неравенство.

И след като сте правили секс

Често се случва човек да се заблуди, че обича. Още по-често, че обича с онази любов, която поетите наричат *вечна*. Едно от характерните свойства на времето обаче е да ни разкрива заблудите ни. Бавно между вас нещата изтляват. Ненасилствено, постепенно, кротко и спокойно разбираш, че въпреки всичко, това не е *твоят* човек – независимо от качествата, красотата, интелекта, сексуалността си. Просто не сте един за друг. Всъщност няма значение как го разбираш, стига и тя да стигне до същото прозрение по приблизително аналогичен начин. Какво правите? Нима ще заорете в безсмислието на връзката си, изнервяйки се един друг, лъжейки се, докато започнете да се мразите?

Тук нещата пак опират до това, което вече споменах – всичко зависи от това, колко високо сте се изкачили по стълбицата на житейския опит и мъдрост. Ако сте *правилните* хора просто ще се разделите като добри приятели. И ще си останете завинаги такива. Това е най-прекрасното приятелство между мъж и жена – хора опознали се с времето, наясно с характера и манталитета на другия, запазили уважението и топлите си чувства, готови винаги да се превърнат в опора. Такова едно приятелство, друже, е съкровено!

И правейки секс

Много, много рядко, но все пак се случва да се спънеш в своя адрогин (или адронинг, така и не се научих как се произнася нещото). Да намериш своята точно прилепваща и съвършено пасваща половинка в духовен, физически и какъвто още ти хрумне аспект е уникален шанс, граничещ почти с невъзможното. Но само почти. Може би само такива щастливци трябва да четат излиянията на поетите, бля!

Когато откриеш своята вечна любов, си открил и своето вечно приятелство с Жената! Любовница и приятелка в едно – едно розово съвършенство.

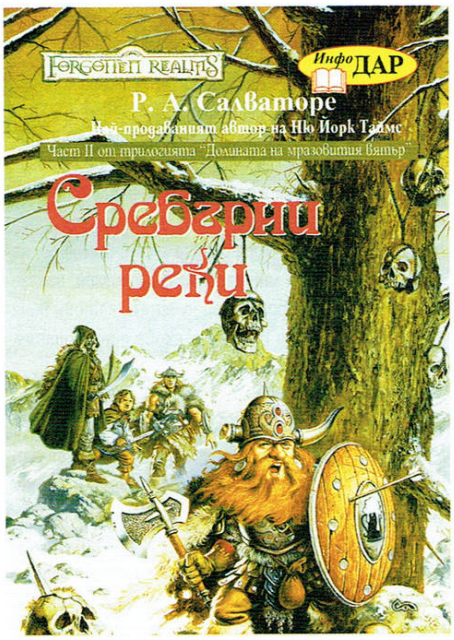
Ако трябва да наложа някакво обобщение, трябва да отбележа, че спрятеляването при всички случаи е плод на общуването с даден човек. То е функция на опознаването и нещата, които преживявате заедно. Винаги ми е било по-лесно да комуникирам с жени. И по-забавно. Тяхната особена гледна точка, мирогледът им, оформен на базата на емоционално подълбокия и интуитивен начин на възприемане на действителността, силно ме привличат. Не на последно място, с жените няма за какво толкова да се конкурираш. Ако си преодолял комплексите на егото си и първичното си желание да се правиш на по-голям кретен, отколкото си, с една жена можеш да си по-откровен, да си повече себе си и да излезеш от контакта си с нея по-обогатен.

А заради това си струва човек да държи здраво юздите на хормоните си. Или не?...

- Freeman

След като в предния брой ви представихме част първа на трилогията „Долината на мразовития вятър“, благодарение на която българският читател за пръв път успя да се докосне до творчеството на най-известния и титулован фентъзи фантаст, изграждащ своите фантастични истории в света на „Forgotten Realms“ Робърт Салваторе с голямо задоволство мога да съобщя, че следващите две книги също са на книжния пазар и в пълна степен затвърдиха мнението ми, че трилогията е едно от най-хубавите неща, които са се случвали на фентъзи-пазара у нас тази година.

Книга втора: Сребърни реки

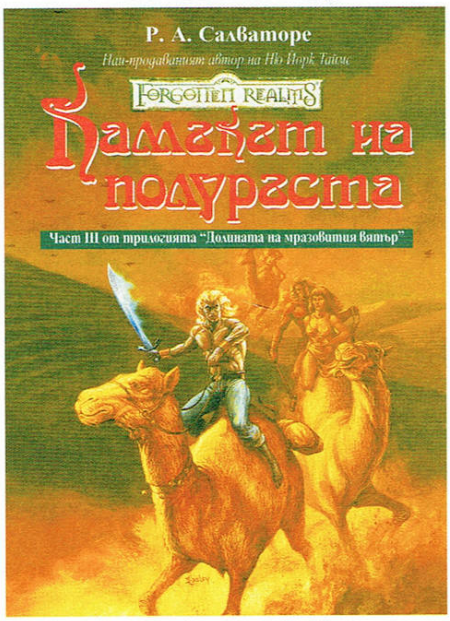


Джуджето Бруенор е твърдо решен да открие дома на дедите си, който е напуснал като малък при неясни обстоятелства, спасявайки се панически от промъкнало се ненадейно в града на джуджешкия клан „Боен чук“ могъщо и тайнствено зло, преди 200 години.

За опасното приключение, към него се присъединяват Дризд, младият варварин Уолфгар и полуръстът Риджис, който – както ще се разбере в последствие – има тайни причини да се включи в групата, доста различни от дружбата му с Бруенор. Следва далечно пътешествие по цялото лице на Фейрун, наситено с шеметни приключения и многобройни опасности. Битки с главорези, с тролове и всякакви чудовища белязват пътя на смелите авантюристи. В крайна сметка съдбата, от която Риджис се опитва тайничко и в неведение за приятелите си да се измъкне, го застига в лицето на палачът на пашата, когото шавливите пръсти на малкия нехранимайко преди време са лишили от скъпоценния му червен камък. За да го докопа обаче палачът ще трябва да мине през Дризд. Артемис Ентрери е просто култов злодей и заслужава специално внимание – абсолютно лишен от морал, непоклатим, хладнокръвен и съвършен убиец, на чиито умения в боя единствен аналог са тези на тъмния елф. Ентрери, който се явява архивраг на Дризд, в някои по-късни книги дори е и главен герой.

„Сребърни реки“ доста успешно успява да поддържа задъхания ритъм на действие от първата книга, сюжетът отново се разгръща в типичната за Салваторе умерена многоплановост (за разлика от Джордан да речем, който е толкова многопланов, та чак повествованието му се изпълзва - разводнено и лишено от фокус), в историята се замесва могъщ магьосник, непобедим голем и дори дракон. И разбира се... Кати Бри! Общото усещането след прочита на книгата е за огромен и богат свят, изпълнен с тайни, които само чакат да бъдат открити.

Книга трета: Камъкът на полуръста



„Камъкът на полуръста“ слага край на трилогията „Долината на мразовития вятър“.

Действието в нея започва директно там, където ни оставя в края на втората – Дризт и Уолфгар се впускат в преследване на убиеца Артемис Антрери, а Кати-бри остава при Харпълите, опитвайки се да организира военна кампания, за да отвоюва мините на Митрал Хол от тъмните джуджета. Дризт и Уолфгар успяват да съкратят преднината на Ентрери, въпреки че на няколко пъти са принудени да се борят на живот и смърт с разбойници, баншита и други зли същества. В продължение на две хиляди мили те преследват убиеца по суша и море, като често се натъкват на оставени от него и съюзниците му, гилдиите на крадците и убийците в южната част на Фейрун, капани. Накрая изправени пред значително превъзхождащи ги пирати Дризд и Уолгар вече виждат края си, когато...

Междувременно Ентрери открива, че нещата в гилдията му са се променили драстично по време на дългото му отсъствие и не само, че не го очакват с отворени обятия заради добре свършената работа, но новите господари на подземния свят дори се опитват да го убият. Убиецът е принуден да се изправи срещу старите си господари и техните нови съюзници в битка на живот и смърт.

Няма да разказвам повече, за да не ви разваля удоволствието.

Какво ще се случи с Дризд и компания ще разберете само ако прочетете и последната книга от великолепната трилогия „Долината на мразовития вятър“. Нещо, което с цялото си сърце ви препоръчвам.

С голямо задоволство научих за планираното излизане на следващата трилогия, „Наследството на Дрова“, която противопоставя Дризт, приятелите му и силите на добрите земни раси срещу инвазия на тъмните елфи и техните подземни и демонични съюзници. Първата книга от тази трилогия можем да очакваме до средата на следващата година, като почитателите на Дризт междувременно ще могат да се насладят и на трилогията за „Мрачният елф“, описваща приключенията на младия Дризт още преди да излезе на повърхността, в черния, пълен с предателства и убийства, свят на тъмните елфи. Роден в Мезонберанзан, в благородния дом До'Урден, малкият и беззащитен Дризт, още преди раждането си, е обречен като всяко трето мъжко дете да бъде принесен в жертва на богинята на тъмните елфи – Лот. Единствено преждевременната смърт на най-големия му брат, убит от втория по възраст в битка за власт, предотвратява жертвоприношението и позволява на детето да израсне и по-късно да се превърне във война и борец за добро, който познаваме от „Долината на мразовития вятър“. Книгите проследяват изпълнения със смърт, предателства и саможертва път, който младият елф изминава в опит да се откъсне от злия си народ и да се добере до повърхността, където би могъл да живее така, както съвестта му диктува.

Първата книга от поредицата за „Мрачният елф“, **„Градът на мрака“**, разглежда годините, прекарани от Дризт, в служба на своя Дом – До' Урден. Орисан да бъде специален още с раждането си, Дризт скоро показва забележителните си дарби на боец и под вещото ръководство на баща си – майсторът на меча Закнафейн – бързо се превръща в най-добрия боец на тъмните елфи. Като всеки от своята раса, Дризт преминава не само през суровите тренировки необходими на боеца, но и през тези на самия живот на тъмен елф – непрестанните убийства, интриги и предателства, за да разбере, че аморалността на расата му е твърде огромна, за да продължи да живее с нея.

Освен интригуващата сюжетна линия, книгата проследява вътрешната борба на героя и го превежда през множество приключения и битки с някои от най-опасните същества на подземния свят, които няма да оставят никого скучаещ.

ТЕСТ: АЛКОХОЛИК ЛИ СИ?

Автор: Dimensin

Необходими консумативи за успешното попълване на Алкохолния тест:
1. 200 гр. от най-добрия приятел на Човека - Джони (за основа)
2. 250 гр. джин (сухичък)
3. 80 гр. текила (за вкус)
4. 100 гр. каквато и да е водка (за всякакви случаи)
Богохулство е да се смесва Джонито, с който и да е от останалите консумативи, но поради същината на проблема, науката иска жертви.Сега, разбъркайте всичко това в една голяма купа, изпийте консинстенцията на екс и ако още сте живи, можете спокойно да четете нататък.
Сега вече нищо няма значение.

Как ме цепи глава! Махмурлукът някой ден ще ме убие, ако преди това не умра от препиване... Абе вие по колко наведнъж четете т'ва списание, а? Оттука поне трима ви виждам. Ей ти, оня отляво, я сипи по едно. Трета бира пия и не мо'а да изтрезнея. Шефа снощи рече „искам тест", ми като иска що беше донел толкоз пиене на рождения си ден. Как се маскирахме само... от един момент нататък нищо не помня... Трябва да въртна два-три телефона, да ми разкажат туй-онуй. Да видим сега, на Снейка ли да звънна... ммне, той не помни от четвъртък,... на Ъндеда ли... мммне, на него втора седмица му се губи. На колежката Дамонд! Тя верно много пие, ама и яко носи, а докато си хортувам с нея, вие си дочетете.

Част първа. *Аферата „Драйфус" или още един начин да видиш какво си ял на вечеря.*
Представи си купон. Голям купон у дома на твой приятел. Пиене, колкото искаш и без пари. И жени... много жени. От красиви по-красиви (вторичен ефект от пиенето). В разгара на купона, вече прилично си се омагьосал, и съвсем, както си му е реда, търсиш още за пиене. В хола, няколко човека замислено гледат научно-популярния филм „Особености на руския национален риболов" и отвреме на време кимат утвърдително с глава, а ти си се облегнал блажено на вратата и кротичко си драйфаш зад нея. В този момент до теб се приближава най-красивата мацка и тръгва да те заговаря. Какво ще направиш?

а) Трудно се мисли в такива моменти. Тя обаче няма как да го знае това.
- Йоо. Хеллоу Биг Мама, искаш ли да те заведа в другата стая да направим малко Охо-бохо, а?
б) Кво ма гледаш, ма? Не си ли виждала човек да драйфа... БЛ-А-А-А-А... Хм, т'ва не помня да съм го ял.
в) Набързо се опитваш да скриеш белезите от „гръцката мозайка", покривайки ги с якето на някой нещастник и учтиво се обръщаш към нея с брилянтна усмивка.
- Здравей - казва тя
- Здравей - казваш ти
- Какво правиш с якето ми, малоумен идиот? - пита тя
- Ах, това товоето яке ли е?
- ДА!
Шамар.
- Ами... това означава ли, че няма да получа свирка?
г) Преди да е успяла да каже каквото и да било, я хващаш през кръста и я водиш в празната спалня. На сутринта се събуждаш с адски главобол и с неудобство, че не помниш нищо. Поглеждаш към мадамата, блажено хъркаща до теб, и единствената мисъл, която напира в теб е: „Господи... спал съм с горила!!!"

Част втора. *Всички пътища водят към Рим. След десет текили - нито един към вкъщи.*
След купона, по принцип е нормално да се прибереш у дома. Опитай се да се пренесеш по тъмните и страшни улички на града, докато се клатушкаш с колелото си. И тъкмо стигаш до своя блок, когато покрай теб спира патрулка, от която се показват двама полицаи, твърдо решени да те проверят за алкохол. Не че нещо, но проблемът е, че нямаш 18 г., първо и второ, че вероятно имаш повече алкохол в себе си от буре с уиски. Как ще постъпиш?

а) Какво мога да направя за вас, гус'ин Полицай? Да слезна от колелото, добре. Да застана на един крак, готово. Да си пипна носа, окей,... кой от двата? Впрочем, какво толкова съм направил, че сте ме обградили?
б) - Абе момчета, да имате в колата ония пакети против повръщане? Винаги съм си мечтал да си се издрайфам в едно такова. Дали съм пил? Нито капка!... След което се сгромолясваш на земята полумъртъв от алкохола.
в) С неистови усилия се опитваш да запазиш спокойствие и да не изглеждаш пиян върху колелото. „Добре, че бегачът ми има две помощни колелца отстрани, та да изглеждам трезвен" мислиш си. Лошото е, че едното от тях не издържа на тежестта и се чупи - естествено падаш като зряла круша. Нещастие.
г) Полицаите те свалят с усилие от колелото и те подпират на патрулката. След ти тикат нещо в ръцете с думите:
- Духай.
- Що?
- Абе духай ти казвам.
- Е няма ли първо да се поцелуваме малко?

Част трета. *Как щеше да се казва сериалът „сем. Флинстоун", ако Фред и Уилма бяха пиянници? Мии... „Пияниците"!*
У дома. Най-после. Проблемът при пиенето е, че все някога трябва да се срещнеш с родителите си. За протокола ще приемем, че родителите ти са твърде консервативни, за да погледнат с добро око на нощните ти похождения и се налага да измислиш достатъчно добро извинение за грозната гледка, която представляваш в 4 през нощта.

а) Йо, биг Тате. Да бе, знам, че не е хубаво да се пие на моите години, затова моля ти се отскочи до онази саксийка дето ти казах, че там си отглеждам нещо за класното по биология и ми набери малко.
б) Преминаваш на бегом до кенефа и почваш да драйфаш от все сърце. В момента, в който се появи някакво родителско тяло да пита какво точно правиш, забърсваш с достойнство уста и обясняваш леко завалено, че просто си леко притеснен от класното по математика утре.
в) В момента, в който влизаш в стаята, баща ти тръгва заплашително към теб, хваща те и започва да крещи с все гърло:
- Ше пиеш ли бе, келеш. Ше пиеш ли, бе!
- Кво ма дундуркаш, бе, кат си казал сипи и ще пием...
г) Шш... тате, да те питам нещо. И на теб ли не ти става след шест големи водки? Да знам, дали е неква наследствена черта или съм се изложил самосиндикално...

Част четвърта. *Защо в училище не се внася алкохол? Защото продават в барчето.*
Даскалото. Час по химия. Докато целия клас дружно си дестилира водка в колбичките от сярна киселина, ненадейно влизат трима инспектори с ЕГН-та, започващи с цифрата 30. Причината е, че са получили сигнал, че няколко ученика развалят дисциплината.
- Кой ще отговори защо се злоупотребява с училищните пособия по химия? - питат те.
Някой трябва да се намеси и най-добре е да си ти, защото си най-трезвен (странно как)

а) Типично за теб е да поемаш нещата в свои ръце при напечени случаи. Затова хващаш трите колби с недоварения екстракт и ги „удряш" на екс (признай, че само си търсеше причина).
б) Не се стърпяваш да повърнеш върху краката на най-близкия инспектор (от неочакваната уплаха, разбира се). Забърсваш уста и казваш: „Вижте к'во пичове, с нищо не злоупотребяваме. Всичко си носим от вкъщи. Капиш?
в) В опит да се оттървеш от благоверната течност, бързо запращаш колбите в посока към прозореца. За съжаление той се оказва затворен.
г) – Злоупотребяваме? Ти нормална ли си, ма? С тия три пикливи колбички? Знайш ли колко още трябват, преди да почна да злоупотребявам. Я, по добре иди да видиш как 8-мите класове правят мезето в кенефа...

Част пета. *Някой пият от мъка, други от щастие, а ние от сутринта...*
Пич, сега ще вдигнем залога. Имаш среща с гаджето, което най-после е склонило да те остави да я овъргаляш в кревата. За пръв път! Естествено, че си пиян. В такива случаи трезвен не се ходи. Ако си изпил оня бълвоч от началото на теста, няма да можеш да направиш абсолютно нищо, така че защо не ми се обадиш в редакцията и да кажеш адреса – аз ще „оправя" работата. Ако не си го изпил... „оправяй" се сам:

а) Отново се сещаш за една от култовите реплики на своя идол: „Оооо, бютифул Мама. Знаеш ли кое е нещото, което винаги съм искал да има у едно момиче. Ми оная ми..." ПЛЯС!
б) Блаааааа...
- Ко ма гледаш, ма? Не си ли виждала човек да драйфа? Аре бегай ми от погледа, че като те гледам ми се драйфа още повече... Кво! Да те закарам у вас ли, щот нямаш пари за такси?... Че ти живееш на три свирки път, ма.
в) Събличаш се!? И къде казваш го практикували тоя ритуал да пият ракия голи?
г) Пак ли, бе? Пак надолу зяпаш. Там нищо интересно няма. Поне малко патриотизъм не остана ли в тебе, бе. „Стани, стани юнак балкански..."

Отговори:

а) Не ставаш за пияч. Ти си оживялото копие на Джони Браво, пич. Не ме разбираш? Пусни си Cartoon Network тогава. Ще ти отива и на годините и на мазолите на дясната/лявата ръка.
б) Не ставаш за пияч. Ти си един от малкото хора, които имат повече спомени за драйфане, отколкото за пиене. Само заносваш материала, мой.
в) Не ставаш за пияч. С твоя късмет някой ден ще се задавиш до задушаване. Защо тогава хабиш алкохола, пий вода!
г) Не ставаш за нищо...

ВСЕЛЕНАТА Е МЯСТО ЗА ГАМЕНИ

На Trig, почна се... **Автор:** Ивайло Станиславов

...за ползата от осъществяването на разумен контакт с извънземни цивилизации. – завърши Гигила и се огледа, тъкмо когато едно улично куче опръска левия крачол на панталона му, препикавайки пейката, на която той се бе покачил. Докато разпалено говореше около 30 минути за необикновената благодат на комуникацията с далечните извънземни цивилизации и ползата, която ще донесе на земната цивилизация, пред пейката на Гигила минаха последователно две влюбени двойки, които спряха само от романтично любопитство към думите на лудия; група японски туристи с цифрови камери и различни видове фотоапарати, дошли заради римските руини, на които екскурзоводката каза, че Гигила е забележителност на града, която не е за изпускане; две майки с бебешки колички, които бързо го отминаха, за да не смути съня на тъкмо заспалите им деца; две момичета на около 17 години, за които паркът беше убежище на тайната никотинова страст; и един продавач на зеленчуци, който се прибираше у дома си с развалената от жегата стока. Понякога продавачът се скриваше зад ъгъла, изваждаше развалените домати, нареждаше ги в една кошница, която неизбежно мъкнеше напред-назад и в която сгъваше прилежно найлоновия плик с работните си дрехи и подсвирваше на децата, играещи в градинките на парка. Гигила не знаеше, че именно този продавач е причината за неговите приключения с развалени домати и винаги се чудеше откъде децата намираха зеленчуците, с които го замеряха, докато говори. Но никога не им се сърдеше, защото дълбоко в себе си беше убеден, че е важно всеки да изразява своето мнение по най-добрия начин, който намери.

Това, което отличаваше Гигила от останалите в града не беше начинът, по който той се опитваше да се изрази. Хората отдавна приеха съществуването на всичко различно и безкрайните Гигилови рецитации само прибавяха допълнителен колорит към и без това шантавата шареност на града. Понякога Гигила си мислеше, че би имал повече успех в един по-малък град, на място където думите се казват не просто от любов към говоренето, където хората не само слушат, но и чуват. Веднага след това си припомняше за нещастните преживявания в своя роден град – значително по-малък от този, в който в момента се изявяваше и случките с развалените домати му се струваха като приятен гъдел по време на следобедна дрямка. Истината беше, че Гигила не гледаше на себе си като на избран за просветител. Целият му живот беше свързан с идеята за осъществяване на контакт с извънземни. Той ги наричаше извънземниТЕ и тази определеност му вдъхваше стоманената твърдост да продължава напред.

Телосложението на Гигила не беше нищо особено. Висок около 180 см, Гигила беше слаб по онзи начин, който предизвикваше съчуствие у хората и смътно подозрение у готвачите за зле свършена работа. Лицето му издължено и скулесто беше винаги гладко избръснато, за най-голяма изненада на всички негови съграждани, с изключение на пространството между долната устна и брадичката, където се спускаше добре оформена ивица от косми. Онова което придаваше известна красота на лицето му бяха неговите скули, изпъкнали с твърдото намерение да не оставят и сянка на съмнение за решителността на своя притежател. Очите му бяха кафяви и в моментите на най-голяма възбуда граничеха с черното. Вежди́те му бяха гъсти и виждаха ясно перспективата да се обединят помежду си. Слепоочията и ушите му бяха закрити от катранено черната чуплива коса, спускаща се до кръста, която той си остави като малък и после забрави да отреже. Понякога имаше навика да я връзва с ластик на опашка, но по-често го виждаха да се разхожда с пусната коса, като не пропускаше ветровитото време, когато косите му се вееха свободно, уместно подсилващи думите му. Облеклото на Гигила не беше подбрано специално, но въпреки това утвърждаваше всеобщата представа, че той е останка от миналото. Дълги кожени панталони с черен цвят, които Гигила получи като допълнение към подаръка за 13 си рожден ден и от тогава не свали не само на официалния бал по случай завършването на гимназия, но и на други далеч по-важни събития. От време на време майка му прекрояваше панталоните, съобразно нарастващата му височина, но той никога не успя да ги изпълни и те продължиха да му бъдат широки, както в деня, в който ги обу за първи път. Основният подарък за 13 му рожден ден беше бас китара, на която той се научи да свири със стръвно желание и се превърна в единствения басист, заслужаващ възхищение в скромния град, в който се роди. Големият набор от горни дрехи беше заслуга на практичното желание да подменя изхабените вече дрехи на всеки шест месеца. Тъй като панталоните му никога не се изхабиха, той сменяше само ризите, но не го правеше с особена изобретателност. Винаги си купуваше един и същи модел риза, точно шест месеца след деня, в който беше купил предишната и по него продавачът отбелязваше с учудване колко бързо е минала половин година. Самата риза беше сиво-синя с бели копчета и се отличаваше с абсолютната си обикновеност, като съобразно сезона Гигила си купуваше или модел с къси ръкави или с дълги.

Голямата крачка, която Гигила направи, когато се премести да живее в по-големия град, беше предшествана от безумен опит да сложи в ред всичко онова което му се случваше и той не успяваше да обясни. Често го виждаха да се разхожда сам, без обичайната компания от млади момчета и момичета, които намираха за романтични неговите разкази за контакта с извънземни цивилизации като реална възможност и го следваха навсякъде по петите, като че ли беше месия. Обединяваше ги не само всепоглъщащото нетърпение на безкрайната неизвестност, която Гигила им откриваше с щедра ръка, обединяваха ги и други, далеч по-обикновени неща, като подобния външен вид, който като че ли се раждаше не само от сближаването на хората помежду им, но и от споделянето на такива неща като еднакъв музикален вкус, едни и същи книги, едни и същи филми. Без въобще да подозира Гигила беше създал едно общество от свои подобия, които го следваха с привързаността на дългогодишно обучавано куче. Тази задружна група от хора Гигила нарече Клубът за осъществяване на контакта с алтернативните форми на живот. Характерната помпозност, която по-късно щеше да се прояви в Гигиловите речи в големия град, тук се очерта като една определеност в заглавието на Клуба. Гигила не признаваше самостоятелните усилия на други, в търсене на алтернативни форми на живот и затова концентрираше всичко около своето собствено виждане. Това именно притесняваше родителите на Гигиловите приятели. Двама по-инициативни бащи, които бяха превърнали заниманията си на шофьор на камион и охрана в нощен клуб в изкуство и затова действаха малко по-импулсивно от останалите, взеха нещата в свои ръце. Нищо неподозиращ, Гигила правеше една от обичайните си самостоятелни разходки, когато имаше време да помисли, на спокойствие от постоянните въпроси на своите по-млади приятели, двамата бащи изненадващо препречиха пътя му и надълго и с подходящи нагледни средства му обясниха какво мислят за Клуба му, за него и за идеята да отвлича млади създания за своите безполезни бълнувания, когато светът има нужда от още един шофьор и един нощен пазач. Гигила прекара два месеца в болница с тежки счупвания, които му отнеха още два месеца за рехабилитация, пет за пълно възстановяване и едното желание да търси извънземни цивилизации...

/следва продължение/

From: Ivan Manolov
Subject: Za Freeman

Признавам, едва ли щях да напиша това писмо ако не бях прочел спора за красивата лъжа и грозната истина. Всъщност, можеш да приемеш всичко написано от този ред надолу за поредното противопоставяне, нещо като читател VS редактор. Не за истината ще става дума обаче, а за довода който намерих в тезата ти - „...[животът] е игра и като такава се налага да играем по правилата."

Ще ти кажа едно - животът НЕ Е игра (де да беше!) и дори и ако в разсъжденията си се опирах само на факта, че философски погледнато, игрите имат за цел да носят само неангажиращо удоволствие затова в тях понятия като победител и загубил се обезмислят. Животът е доста по-брутален, жестока борба без правила, в която рефер до определена степен може да бъде само моралът ти, приемайки, че ти все пак притежаваш някакъв. С амбициите си в ръка, човек сам кове щастието си, удряйки безмилостно върху желязото на своите дадености. През целия си живот им придаваш форма, докато накрая не се окаже, че си изваял от металния къс изящно произведение на изкуството или точно обратното - превърнал си неговата незабележима невзрачност в изобждаща очите уродлива гротескност. По това се познават победителите и победените. Едните успяват въпреки обстоятелствата, а другите... другите просто се надяват на късмета.

Не ме разбирай погрешно - не се оплаквам. Винаги се вбесявам обаче щом чуя някой да ме убеждава да следвам правилата. За какво са ми те! ?! Не е ли по-добре да създам свои? Струва ми се, твърдението ти заслужава голяма червена щампа „Резигнация". Зад него плахо надзърта лицемерната житейска позиция на човека готов да плати, колкото му кажат само и само да не наруши душевния си покой и физическия си комфорт. Както обича да казва един мой приятел, сори, ама не кефиш такъв. Какво се опитваш да проповядваш? Надявам се осъзнаваш, че въздействаш по много неприятен начин на по-младите ви читатели които още нямат достатъчно житейски опит. Та те вероятно възприемат за непоклатима истина всички твои разсъждения. От това следва, че ти ги възпитаваш (несъзнателно, надявам се) в примирение с реалността - привеждайте си гърбовете, защото в противен случай бурята ще ви прекърши.

Уважавам стремежа ти да правиш по-различно списание - това е основното заради което съм ви почитател - но смятам, че не си даваш ясна сметка за влиянието което имаш над аудиторията на Уъркшопа, а и за произтичащата от това отговорност.

MysT

Винаги съм смятал, че да извадиш един цитат от контекста и да разсъждаваш върху него, откъсвайки го от общото цяло, от което той е неделима част е проява на много лош вкус. Разсъжденията ти са много хубави, вероятно са и правилни, най-малкото звучат чудесно, но нямат нищо общо с това, което съм писал във Версуса. Освен това, както всеки много добре може да види, на съседната страница има противоположно мнение. Последното следва да наведе мислещия човек на съждението, че рубриката не е амвон за проповед, защото би било малко трудно тя да се върши ефективно, ако се опитваш да се надвикваш с опонента си. Нямам никакви претенции за лиценз върху истината, на никого не натрапвам убеждения, камо ли да се изживявам като идеолог или възпитател (апропо, тези генерални заключения относно личността ми, базирани на грешни тълкувания, са доста мръсен удар под кръста, но тоя път ще си затрая) – просто защитавам позиция – както мога. В правото на всеки е да я приеме или не. За теб вече знаем.

Freeman

From: milenrmr
Subject: do celiia ekip

Брой 9 2k3

Денят бе мрачен, и студен,
валеше дъжд, породен
от облаците в небесата,
намусени нам на земята.

Шляпах из моз водопад,
правех крачка, втора, пак,
природната мелодия позната
озвучаваше чадъра над главата.

Към офиса ме водеха краката,
към будката се вирна главата,
видях картина непозната -
нов Workshop - чудо на земята!

Капките в поклон се поклониха! ,
сърцето гръмко се развика,
вените кат жарки реотани,
стоплиха премръзналите длани!

Ръце поеха моя куп хартия,
тая сладка нам стихия,
с благодарност вярна те приеха
вдъхновяващия ВИ дар...
и смеха!

milenrmr

From: milenrmr
Subject: do celiia ekip Part 2

Здравейте, приятели!
Чудно нещо е времето - просто си тече - винаги в една посока, не винаги с равномерен ход. И ако не се спрем за малко да протегнем ръка към прекрасните неща от живота покрай нас, то не се знае дали в този кръговрат отново ще ги срещнем. Мразя загубеното време. Около шест месеца изминаха, откакто се изнесох на квартира и почнах работа. От тогава нямам компютър вкъщи, но редовно си купувам GW - И КАКВО ОТ ТОВА! ! ! Преди някой беше казал, че като не харесваме нещо, плюем наред, а в обратния случай си мълчим, приемайки, че то просто си съществува. От толкова време не съм ви писал, а исках. Мда... ТЪПО!

Е, сега е края на работния ден и честно казано, не се сещам за някакво супер вдъхновяващо нещо, което да ви напиша. Спи ми се. Но това няма значение. За мен е важно да ви кажа, че преди няколко дни, помня - валеше, когато идвах към работа, забелязах Списанието. Не мога да опиша това чувство с думи, колкото и да искам. Но ще си СПОМНЯМ, какво чувствах през онзи ден. И следващите, докато четях редовете между картинките.

Знаете ли, липсват ми - компютърните игри. Ето в петък излизат Worms 3D - един от фаворитите ми. Jedy Academy, Gothic II, все си чакат реда. Но и това няма особено значение в момента.

Казал съм си, ще ги изиграя. Но докато си чакат реда, аз все пак играя. Играя, четейки или чета, играейки - въпрос на гледна точка. Обожавам начина на писане на статиите ви, просто ме потапят в една атмосфера, все едно се пренасям на мястото на автора и ЧУВСТВАМ това, което и той пред монитора. КУЛТОВО.

Имам странни опасения, че в това писмо се изписаха една купчина неща без особен порядък, а уж нямам задача да запълвам страница. За финал, разбира се, имам и аз едно желание към вас. Една моя прищявка, що пък, и аз съм читател! Искам... този месец да видя непозната корица на Gamers' Workshop на будките. И следващия, и по-следващия, и по-..., абе наглост, ма в крайна сметка гадно човече си е това читателят!

Милен

Без думи останах... ;))
Ще се запиша на поетичен курс!

Freeman

From: Rumen Angeloff
Subject: ---

Здравейте троли, от 3 години ви чета, но едва сега реших да ви пиша (ау, колко шаблонно стана) . Винаги съм искал да ви кажа това-онова, но все не съм успявал да намеря конкретна причина (главно пред себе си) да го сторя. Е, успях, но за това малко по-надолу.

Нека ви кажа за начина, по който аз възприемам Работилничката. Като истински играчи събрали се наистина, за да изиграят играта, да се потопят в нея, да я приживеят и чак след това да седнат и да напишат мнението си за нея. Това трябва - От геймъри за геймъри! Аман от професионалисти! Всъщност Workshop-а е един вид lifestile списание, отразяващо много по-истински духа на времето ни от други набедени за лайфстайл списания като чикиджийския Playboy и натруфения Egoist! Начинът на писане е уникален. Поне при мен той постига целта си - кара ме да се замисля. Поздравления за версуса - много е куул, а този за благородната лъжа и горчивата истина беше върха, наистина много пъти съм си мислил над тази тема...

Сега и на обещания по-горе въпрос - към Warcraft 3: The Frozen Throne имаше една бонус мисия: The foundation of durator, която много ме зариби. Та, след края й пише, че втората и третата й част ще бъда available soon на сайта Blizzard.com. Не мога да го намеря там, имате ли някакво инфо за това?

След като не го намерих потърсих в фенските сайтова за карти нещо интересно и установих, че маповете са буквално хиляди! Това е и втората ми молба (нахално, но няма как) : Натоварете cd-то с карти, които според вас са добри!

И трето (нахално като пенсионер в градски транспорт) едно превю на Deus Ex 2, тази джитка ще е умопомрачаваща!

Та мерси, надявам се да ми помогнете. Желая ви вдъхновение, то е най-важно!

Racoon

Направо на въпросите.

И Balrog-а с трепет ги чака тия части, но тъй като го гледам още си е с надеждата. При Blizzard нещата винаги стоят така: „когато стане! "

Това за картите е добра идея, може би в следващия брой.

Превю за Деус Екс-а мислехме да пускаме по-голямо, но все пак не беше толкова далеч времето, когато писахме за играта, поради което си позволяваме само кратко напомнящо инфо. Следващия месец, живот и здраве, Ion Storm Austin ще пуснат демо. Дерзай!

Freeman

From: Ivailo Kazandjiev
Subject: GW forever

Как се започваше едно писмо до GW…. Вече наистина съм позабравил. Минаха години от последното ми писмо до вас. Оттогава се промениха толкова много неща…и при мен, а и при вас. Няколко броя подред все се каня да ви напиша нещо, дори не знам какво, но все пак да ви пиша. Спомням си в миналото, че имаше дори специално отделено внимание в някои от броевете на тези, които остават безучастни към вашия труд, тези от нас - вашите читатели, които не намират

време дори да отправят едно „Благодаря, че ви има" или пък нещо друго, дори и да е критика. Навремето ви бях критикувал, че не ми отговорихте на едно от писмата… но и Freeman беше прав едва ли може на всеки да бъде отговорено. Важното е тези наши послания да стигат до целта си, а тя е именно екипа на GW. Защото ние хората от „другата страна", макар и не винаги активни, сме вървяли заедно с вас. Не са много феновете ви, които си спомнят първите броеве на GW, лъхащи на „медицински спирт +Sprite" :))))) , на неповторимия ви усет за игрите и брилянтния подход в писането на статиите – с реалните, дори жаргонни думи, които са по-близки до днешното общество – отколкото сухите думи, откраднати от интернет. Наистина беше страшно трудно да израстнете до това, което сте днес, макар че вкупом ще си помислите, че едва читателя може до знае наистина колко трудно е било през цялото това време, но ние го усещахте, знаехме че добрите неща се постигат наистина трудно. Нека не забравят всички които остро Ви критикуват, че пътят към върха е трънлив, че има много падения и грешки, за да се постигне нещо наистина красиво. Много рубрики изчезнаха, появиха се нови, но това е пътят напред и дори много от нас да си спомнят с носталгия за стария стил на списанието, трябва да бъдем реалисти – едно нещо не се ли развива, много скоро потъва в забвение. Бяхте доста по-назад от конкурентните медии, сега сте на върха и точно сега е най-трудното – да се задържите. През последните близо 6 години (толкова ли станаха вече) много от нашите тийн блянове се замениха със суровата действителност… училищните години останаха като неясен и далечен спомен… и през цялото това време Вие сте били неразделна част от живота ни. Благодарим ви за това, което правите, за удоволствието, което ни доставяте, за всички трудности, които преодолявате, за да стигнете да сърцата ни. Гледайте само напред, не бъдете дребнави към тези, които не ви оценяват, те едва ли заслужават внимание!

Бъдете просто GAMER'S WORKSHOP! ! !

С уважение
Ивайло Казанджиев

Ще бъдем просто… Gamers' Workshop.

Freeman

From: Mindless
Subject: Manifest of the Forgotten

Отдавна бях забравил за перото на Синеокия от Аракис - ветровете на времето бяха навяли дюна от заблуди между нас. Бях тръгнал по всички пътища. По полегатите и протяжни пътища, процепили умствената ми шир. Стъпих на всеки път. Но се отклоних от любимия си. В арогантността си бях започнал да се оплитам в мрежата от заблуди, които съм съградих. А Красотоата стоеше пред мен и струеше през брънките на мрежата, но аз бях сляп.

Това беше толкова отдавна. И като че ли започна с първи брой на „Ye Oldee Workshoppe". Онзи с черничкия дик, който седи на почетно място на бюрото, и със скромната „статийка" за StarCraft и Fallout. Изгубих ви някъде сред враждите с „Master Games" (лека им пръст) . Бяхте започнали да се унасяте в грубостта си. Да наливате масло в огъня - младия огън. Защо? Защо не го оставихте да изгори? Това беше вашата Грешка. Не ви я простих. Отклоних се. Извърнах глава, избрах един път, нахлузих качулката и потеглих по него, а стъпките ми отекваха със скръб. Но вие носите живеца. Носили сте го винаги. Сега аз отново ще го нося със вас.

А всъщност исках да ви кажа, че сте пропити хемороидясали неграмотни копеленца. Най-добрите пропити хемороидясали неграмотни копеленца. Не. Не, не. Вие сте по-добри от най-добрите пропити хемороидясали неграмотни копеленца. Просто защото сте зверски добри пропити хемороидясали неграмотни копеленца.

И ако това не пробие закърнелите ви неврони, да ви го начукам силно и със злост. Ще дойда да изколя скъпернические ви задници и в MBP-то няма да загреят какво става >:-]. Щото, както се изрази веселяка от миналия брой: „напрао порите гъз" и го порите по-добре от всякога... Обаче все пак сте бахти говната. Миналата седмица отивам аз и още един спермосер до редакцията да си купим новия брой. И кво? Дадохте ни един брой, след което с куп мазни и слузести извинения [от meD] си го прибрахте наглярски. [Добре, че беше той, че иначе от писмото щеше да тече кръв и сперма.] „Под бройка" били. Маавидееба, немате един брой за старите фенове. Ма аре. Нека има. За нас нема. Аз си мъкна потния гъз от даскало до редакцията в ебати дъжда да си взема един брой и кво? Паца. А за онея дето ги дръсти кънтъриштината има. Те могат да чакат. Щот не ги ебе.

Вие сте сила бе идиоти. Използвайте я както трябва. Аз отново минавам на (insert magazine name here—>Workshop. Благодаря на zS за това. Благодаря и на вас. Продължавайте да порите гъз.

Толкоз от мене.

Wash fen, pak fen MinD|_eSs

Ха-ха-ха... Малеее, откога не се бях смял с глас. Мерси, човече. Много!

Ако беше избълвал и една трета от това дет' си го изтипосал тука със сигурност щеше да си тръгнеш с брой.

Уелкъм бек, блудни сине.

Freeman

From: Martin 4ukurov
Subject: sk.Insomnia is Mad

Не мислех да пиша това писмо. Но какво е да мислиш? Какво е да мислиш истински? Нищо. Няма мисъл, няма реакция, няма действие в този момент, в който си в обятията на емоциите. Тогава, когато сърцето ти се подчинява на чувствата и не може да продължи своя ритъм. Иска, но не може. Сякаш нещо го затиска. Сякаш е мъртво. И точно в този момент се чувстваш като най-нищожното нещо на света. За секунда, за миг, но се чувстваш. След това си свободен. Сърцето ти е свободно. Свежа кръв навлиза във вените ти. В мозъка. Можеш ли да осмислиш нещо? Не. Не. Страх те е. Не можеш да помръднеш. Усещаш само запъхтяното си дишане. Няма такава дума. Няма такава мисъл. И спомен дори няма. Не можеш да го опишеш. Три пъти! Три пъти през последния месец се чуствах по такъв начин. Компютър! Най-сетне си взех комп. Моментът, моментът, в който бащата носеше новия комп не ще забравя никога. Във връзка с него (компа) ще ви помоля, ако е възможно в hardware рубриката да попадне материал за SATA RAID и Giga RAID функциите (ако има изобщо да се пише нещо). Ако пък не - ще е хубаво да има материал за озвучителните системи. Компа беше първото! Второто е Max Payne. Не знам какво повече трябва да иска един геймър, освен да си вземе шибания Max Payne 2. Да го пусне на старата барака и дори да насича да напука задниците на тъпите копелета. И да чете историята, или да я слуша или както иска да я разбере. Защото когато изиграе играта ще разбере че тя е велика. Когато види надписа „THE END" ще се загледа в монитора и ще се замисли. Ще се замисли за живота. Аз лично се замислих за GW. Защо ли? Не знам. Може би защото вашето велико списание заслужава велика игра като Max Payne. Тя пък заслужава хубаво ревю. И аз съм сигурен, че ще и го дадете. Пичовете от Remedy заслужават благодарности. Аз пък се надявам да турите един плакат. Компа беше първото, а Max Payne-второто. А третото... писмото. Писмото до Уъркшопа. Връзката с любимото Pc списание. Чувството на близост, на контакт, на съединение. Чувство на задоволеност, на гордост дори. Редове изпълнени с желания и мисли. Проблеми и радости. Писмото, да писмото. Оная купчина черни символи потъващи на белия фон от размисли. Оная купчина даваща ти свободата. Моралната свобода. Възможността да пишеш свободно. Да освободиш духа. И когато всичко това е публикувано на страниците на любимото списание. И не просто обикновено писмо. А писмо на броя. Ето това е велико. Ето това няма никога да забравя. Ето това желая на всеки истински фен на GW. А на GW желая повече истински фенове. В крайна сметка явно съм решил да напиша това писмо. Не знам какво очаквате да получите, но едно е сигурно - вие заслужавате да получавате писма. Много писма. Достойни писма. След като написах тези редове взех отново новия Workshop. Е този път не погледнах последната страница. Бях на редакционната страничка. Не можах да повярвам на очите си. Все едно бях пуснал Bullet Time в главата си. Freeman се моли за писма. Нее, Freeman не е загубил достойнството си. Читателите. Толкова труд. Толкова много. Freeman ЗАСЛУЖАВА писма. Той заслужава да е от другата страна. Така че мръсни копелета Med е прав. Мама ви да *б*. Трябва ли СПИСАНИЕТО да отхвърля писмата. Пишете, пишете мама ви. Който не пише да не види секс пет години. Топки да му излязат на челото. Нека направим това за СПИСАНИЕТО. Моля ви. Проникнете в редакциона. Freeman говори за двете сигурни неща. Животът и смъртта. Животът - този заем от Бога. Смъртта-краят или може би не?После гожори за списанието. Списанието - животът на Freeman. Нека всеки фен на GW си помиски какво е за него списанието. Повярвай! Уъркшопа повярва на мен. За което покорно благодаря! С уважение Явор"DeadMan"Трифонов

P. S. Защо не възстановите рубриката Profile. Като удобна личност за нея е Sk. Insomnia - СВЕТОВЕН ШАМПИОН НА ДИСЦИПЛИНАТА WarCraftIII ОТ ПОСЛЕДНИТЕ WCG.

Аре и със здраве!

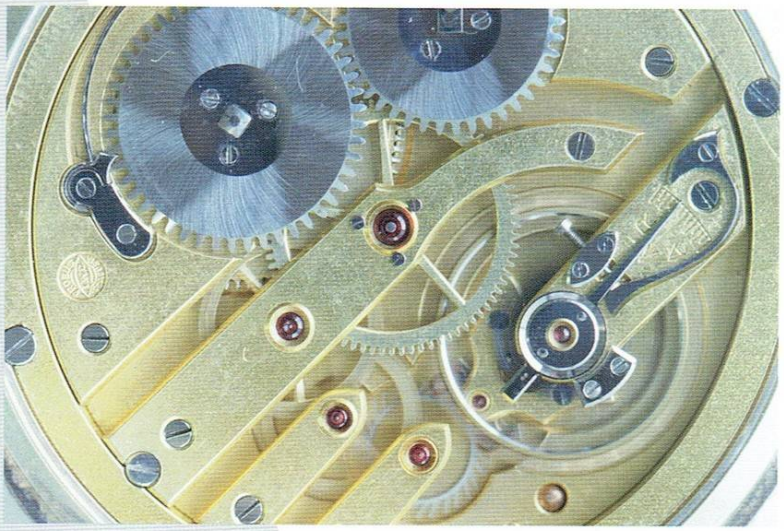
А така бе!

Кажи им! Кажи им къв е супер кеф да не видиш секс 5 год... ууупс, грешка... да си видиш писмото в броя. А още повече ако е и писмо на броя! И да вземат да пишат малко повече. Ааамаха, ей що съм главен редактор в т'ва списание, как щях да им тегля и аз една на тия! Ама на. Нищо, има кой да го прави вместо мене.

Както и да е. Колкото до Здравко (Insomnia-та) ако беше отговорил на въпросите, които му пратихме по пощата в тоя брой щеше да има обширно интервю с него. Ама не би. Нищо, следващия брой. Да се надяваме, че ще спечели и CPL-а, та като се върне да е още по-актуален. Стискаме палци на всички момчета, които са там, дай боже финалът да е български. Щото, както всички много добре знаеме, той и Господ е българин!

Freeman

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



... и с компютрите е така.

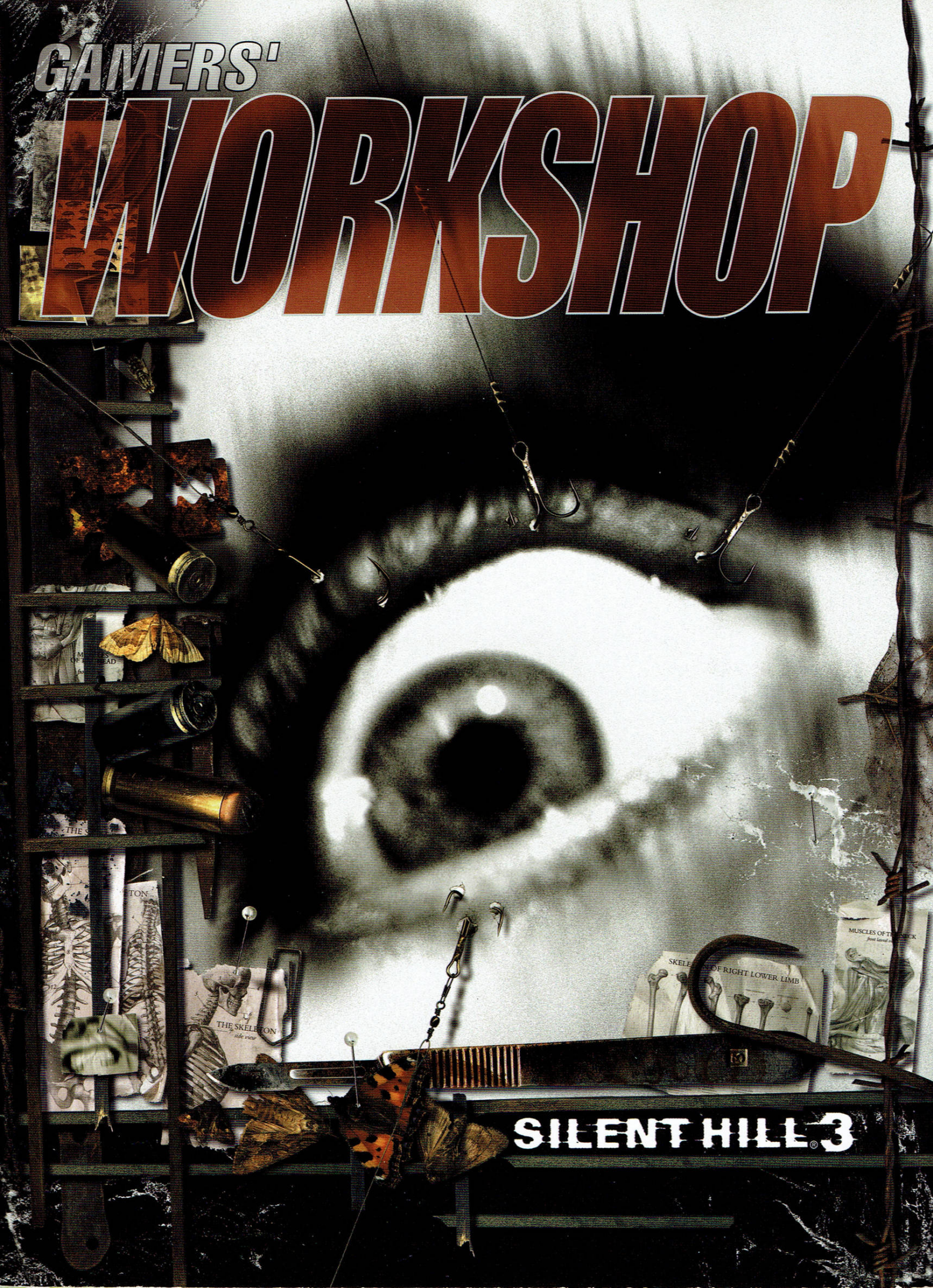
BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

GAMERS' WORKSHOP



SILENT HILL® 3